най-голямото българско списание за игри и мултимедия

20 МАЙ 2002

Цена: с диск - 4 лв.; без диск - 2,90 лв.

PC CLUB

w ub-bg.com



100 СТРАНИЦИ

:: игра на месеца

STAR WARS JEDI OUTCAST
JEDI KNIGHT II

:: тестове

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC

Worms Blast
Dungeon Siege
Freedom Force
+ всичко ново от месеца

зад кулисите ::

MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE

на хоризонта ::

Command & Conquer GENERALS
Anno 1503

Кино: Оскари 2002

MOD: Action Half-Life

Софтуер: Kazaa Media Desktop

Хардуер: CeBIT 2002, Coolers

ISSN 1311982-6

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.

DELL™ DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz



Показаните изображения служат само за илюстрация

- Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
- 3.5" 1.44MB Floppy Drive
- 256MB DDR SDRAM Memory
- 40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
- 64MB nVidia GeForce3 Ti Card
- 19" Trinitron Monitor
- 64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
- 16x DVD Drive and Software Decoding
- 24/40 IDE CD-RW
- Stereo Speakers
- Sound card & Bluster
- 10/100 PCI Fast Ethernet NIC
- Dell Keyboard
- 2 Button Mouse
- Microsoft® Office XP Small Business
- Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4400** използва мощта на последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС“ съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта„Св. Константин“, 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи“, София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JrT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with Intel® Pentium® 4 Processor

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP

2 185 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация



Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ	НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ	ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ	МОЩНИ СЪРВЪРИ

PA JrT

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL
Влезте в **www.dell.com**

Discover mobility and agility of the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Enjoy performance and mobility with the Dell Latitude C840, powered by the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M.



DELL™ LATITUDE™ C840

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB EIDE ATA -100 Hard Drive
64MB Video Card
15.1"UXGA TFT Display
Internal 24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
FAT32 Hard Drive File Format System
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 954 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8200

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB Hard Drive
NVIDIA GeForce2 Go 32MB DDR Video
15" SXGA TFT Display
CD-ROM Drive
Internal V92 Modem
Internal 10/100 NIC
Microsoft® Works 6.0
Microsoft® Windows® XP Home

1 981 $ (без ДДС)



DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24xCD-ROM Drive
10/100 Network Card
Internal Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 915 $ (без ДДС)

Get fast application responsiveness, smooth audio and video streaming in your mobile PC with the Dell Inspiron system with Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Показаните изображения служат само за илюстрация

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

PA J/T

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.



Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an **Intel® Pentium™ 4 Processor** provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

- 3.5" 1.44MB Floppy Drive
- 192MB SDRAM Memory
- 20GB IDE Hard Drive
- ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
- 17" FST Dell Monitor
- 10x24 IDE CD-ROM Drive
- Harman Kardon 19.5 Speakers
- Integrated Sound Blaster
- Integrated 3Com 10/100 Network Card
- Dell Keyboard, 2 Button Mouse
- Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 $ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

СЪДЪРЖАНИЕ

АКЦЕНТИ

Heroes of Might & Magic 4



Дали HoMM IV е играта, която чакахме толкова дълго?

стр. 22

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



Новите приключения на Кайл Катарн

стр. 26

Mortal Kombat: Deadly Alliance



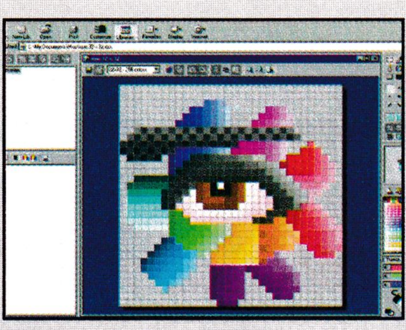
Поглед зад кулисите на новата серия от кървавата поредица

стр. 12

News Club

Game Club

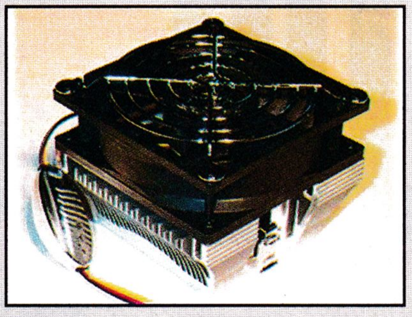
Направете си икони по ваш вкус



Няколко добри програми за икони

стр. 82

Кой е оптималният cooler?



Защо е важно да имаме добро охлаждане?

стр. 90

Nokia 7210



Финландският отговор на модела Ericsson T68

стр. 80

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов, А. Попов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава „PC Club“ ООД

PC CLUB EXPRESS

Prey може би все пак ще има!

Според интернет сайта Evil Avatar (www.evilavatar.com) прекратената преди време разработка на first person shooter-a Prey на 3D Realms е възобновена, като играта се разработва от Human Head Studios, които станаха известни с Rune. Според същия източник издател на Prey ще е Take 2, а за графиката ще се използва Doom 3 технология. За момента Take 2 нито отричат, нито потвърждават новината.

MadOnion пуснаха PC Mark 2002

MadOnion публикуваха техния нов benchmark PC Mark 2002. С него можете да установите доколко вашето PC е годно за актуалните офис приложения. Самият benchmark можете да намерите на диска към настоящия брой на списанието.

Играенето на Diablo 2 води до сватби



Прекомерната игра на Diablo 2 понякога дава странни резултати. Един кореец примерно по време на игра в Battle.Net се е запознал със своята бъдеща съпруга. Двамата диабломани наскоро са сключили брак, а Blizzard дори им посветиха специален сайт. Така че като се пуснете следващия път в Battle.Net или близкия клуб, се оглеждайте по-внимателно – вашата бъдеща съпруга може би в момента ви фрагва.

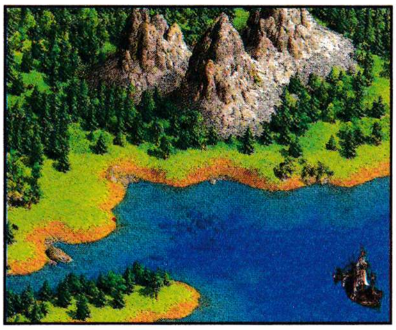
Hitman 2 през есента

Eidos Interactive са взели решение да забавят пускането на Hitman 2: Silent Assassin до есента. Посочената причина е да бъде дадено повече време на IO Interactive за разработката. Играта трябваше да се появи тази пролет.

Завръщането на Amiga

Според сайта www.golem.de съвсем скоро ще се появи нов компютър от популярната преди десетина години серия Amiga. Той ще се нарича AmigaOne.5 и ще се предлага с PowerPC процесор на 600 MHz. Като операционна система ще се използва новата четвърта версия на AmigaOS, която се чака след 2 месеца.

Anno 1503 чак през октомври



Sunflowers днес обявиха тъжната вест, че тяхната стратегия Anno 1503 е отложена за октомври. Играта била готова в техническо отношение, но от Sunflowers искали да пипнат още баланса и геймплея. Дано допълнителното чакане си заслужава.

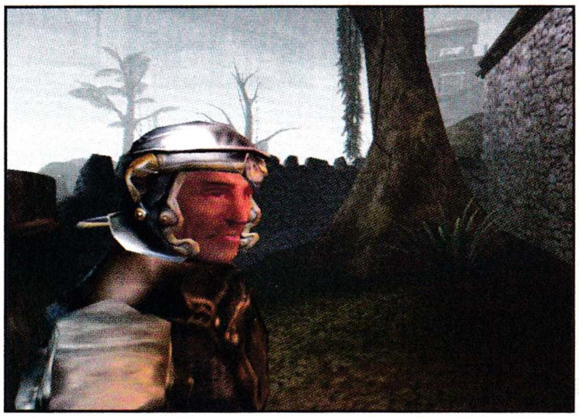
Port Royale през юни

Неофициалното продължение на суперхита The Patrician II е почти готово и ще бъде на пазара само след 3 месеца. Това съобщиха от Ascaron. Освен това играта вече е в пълно 3D, като особено моделите на корабите са направени с изключително много детайли. За следващия месец ни е обещана бета на Port Royale, така че очаквайте повече подробности за тази обещаваща икономическа стратегия в един от следващите броеве на PC Club.

Мафиотски проблеми

Take 2 обявиха, че гангстерският епос, чиято бета ви представихме в брой 18 на PC Club, е отложен за третото тримесечие. Причината е, че Illusion Softworks искат все пак да вкарат пълноценен multiplayer, който отсъстваше от предвидената за пуб-

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND



www.elderscrolls.com

Феновете на Action-RPG-тата си получиха Dungeon Siege, но hardcore играчите останаха разочаровани от Might and Magic IX и сега цялото им внимание е насочено към дългоочакваната The Elder Scrolls III: Morrowind. Две-три думи за предните две части – поредицата The Elder Scrolls имаше амбицията да покаже света възможно най-близо до реалността. Резултатът – във всяка от предните две части имаше буквално стотици населени места и като че ли хиляди обекти за изследване. В първата част обаче имаше и сериозни слабости, докато втората вече беше много добро RPG – и с много добри бъгове.

Третата игра отново се развива в една от провинциите на Империята Tamriel, въпреки че тук ще намерите и някои доста странни разумни същества, по нищо не приличащи на видяното отпреди.

Играта ще излезе едновременно за PC и за XBox, като PC версията ще бъде на два диска и ще включва допълнително TES Construction Set, което пък означава огромно количество създадени от феновете карти и MOD-ове и което вероятно ще компенсира липсата на multiplayer.

КОГА? Според производителите през май, а ако се вярва на сайта www.gonegold.com (който ви представихме в един от предните броеве), точната дата е 3 май 2002 г.



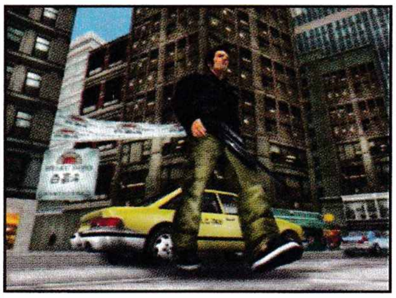
ликуване версия на играта, а също така да доизпипат някои дреболии по геймплея. Може би така е по-добре, вместо на пазара да се хвърлят полуфабрикати като Heroes 4, който така и няма поддръжка на multiplayer, който ще бъде добавен чак след няколко месеца с patch.

В същото време играта има доста сериозни проблеми с пазителите на реда в родината на истинската мафия, Италия. Според полицията, играта е "ръководство за искащите да бъдат мафиоти" и трябва да бъде направено всичко възможно, да се ограничи нейното разпространение.

Star Trek Starfleet Command III анонсирана

Activision обявиха официално, че правят трета част на хитовата стратегия Starfleet Command. Действието ще се развива във вселената на Star Trek: The Next Generation. В играта геймърите ще могат да обновяват и контролират напълно своя кораб. Ще можете да избирате оръжия, енергийни щитове и много други. В сингъл плейър версията ще можете да поиграете три различни кампании. Те ще бъдат на Ромуланите, Клингоните и на Федерацията. В играта ще има 25 кораба от Star Trek: The Next Generation, включващи Romulan Warbird, Borg Cube и Klingon Neghvat клас.

Първи картинки от PC версията на GTA3



Германският филиал на Take 2 Interactive най-накрая официално потвърди PC версията на Grand Theft Auto 3 и допълни съобщението с информацията, че играта излиза на 31 май. В същото време бяха пуснати и няколко картинки от PC версията.

Mistmare

Arxel Tribe работи по ново RPG, наречено Mistmare. Действието ще се развива в Европа през 1996 г. в алтернативна реалност. Играчът ще поеме ролята на монах, който ще трябва да спаси света (за пореден път). По предварителни данни играта ще използва LithTech's 3D engine. Компанията Arxel Tribe се прочу напоследък с цяла серия посредствени куестове, които бяха редовни кандидати за нашата рубрика Recycle.bin. Дано тоя път направят нещо по-добро.

Нова раса в WarCraft III



Тазгодишната първоаприлска шега на Blizzard естествено бе на тема задаващия се мегахит WarCraft III (подробен тест на бетата можете да намерите в актуалния брой на списание PC Club). Според новооткритата секция на сайта на фирмата в WarCraft 3 ще има нова раса на име Pandaren. Става дума за мечоци панда, които ще се включат в битките между съществуващите вече 4 раси. Повече за Pandaren-ите можете да намерите в Интернет на адрес http://www.battle.net/war3/pandaren/, но не забравяйте, че все пак става дума за шега.

The Sims – най-продаваната игра в историята

Electronic Arts съобщиха, че с Sims е станала най-продаваната игра в света! Продадени са 6,3 млн. копия по света. Досегашният рекорд бе притежание на Myst.

Нов проект на Maddox

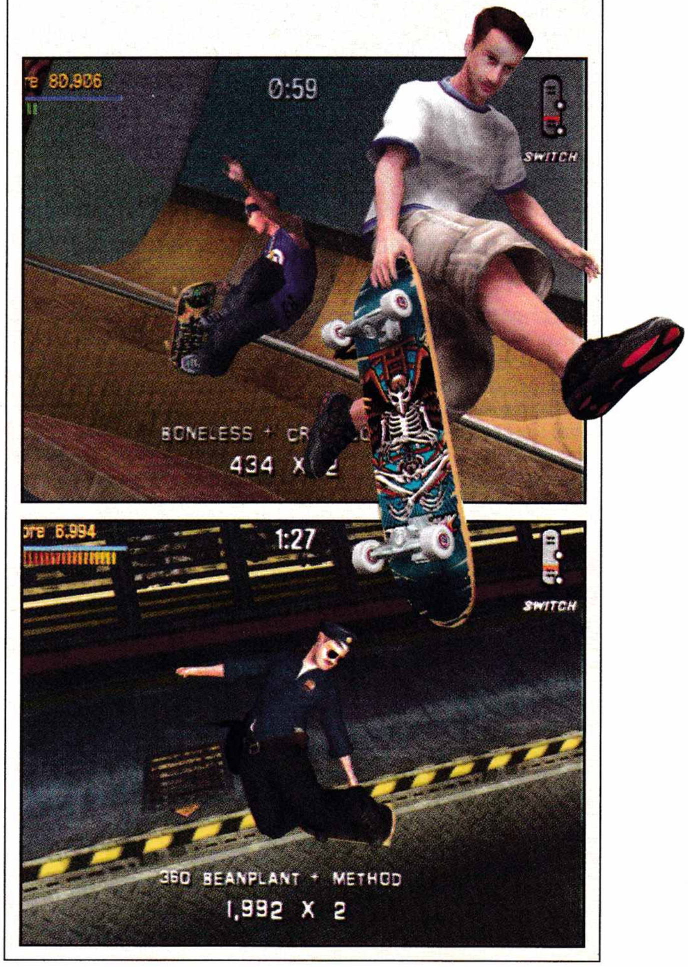
Създателите на Il 2 Sturmovik – Maddox Games – работят по нов проект, съобщи човек от 1С, един от разпространителите им. Името на играта засега не е известно, но се знае, че става дума за триизмерна стратегия в реално време по Втората световна война. Според разпространителя за разлика от "щурмовика" играта ще е достъпна и сравнително лесна. Системните изисквания не са уточнени, но от факта, че ще се ползва модифицирана версия на енджина на Il 2, могат да се направят някои изводи. Играта ще бъде официално представена на Е3.

Total Annihilation 2, този път в Корея

Слуховете, които от известно време витаят из Интернет за готвещо се продължение на хитовата стратегия Total Annihilation, се оказаха верни. Играта се разработва от корейската фирма Phantagram (Kingdom Under Fire). За самата игра не е известно още почти нищо, освен че ще се появи в началото на 2004 г.

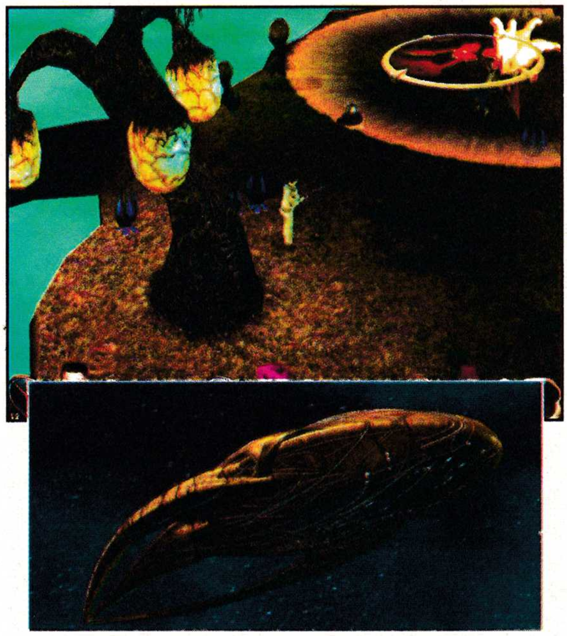
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ЗА PC

Третата част на хитовата скейт-симулация беше пусната на пазара за шест различни геймърски платформи. В миналия брой ви представихме подробно версията за PlayStation 2. Предвид че разликите с PC версията са минимални, няма да пускаме отделно представяне. Ето накратко и разликите между двете версии. Акцентът във версията за PC пада върху мултиплейъра и по-специално върху online гейминга. Три са новите възможности за мрежова игра – Keep Away, Control the Zone и Capture the Flag. В предизвикателството могат да вземат участие до осем души. С помощта на skate park editor-а и Create-A-Skater възможностите за придаване на индивидуален облик на тази изключително популярна спортна игра са практически неограничени. Посочените от производителя минимални системни изисквания на Tony Hawk's Pro Skater 3 са: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video.





FARSCAPE



www.scifi.com/farscape/

Генко Велев

Допреди само два месеца малко хора в България бяха чували за сериала Farscape – и аз включително сред числото на невежите. Когато се появи първият епизод, реших, че ще е евтина боза от рода на "Седморката на Блейк" и го пропуснах... докато не попаднах на документален филм за създаването му от The Jim Henson Company (www.henson.com). Изгледах втория епизод, хареса ми и оттогава се стремя да не ги пропускам. Разбира се и сред тях има серии с бозави сюжети, но въпреки това положението почти винаги се спасява от Rygel XIV-ти и неговите лафове.

Ето защо с огромно задоволство изчетох преди около месец съобщението, че има вече почти готова компютърна игра! Тя се работи от шотландската компания Red Lemon Studios и малко бях изненадан от публикуваното съобщение, че ще бъде готова до един-два месеца.

Производителите определят творението си като 3D action-adventure и изрично подчертават, че играта се озвучава от истинските актьори от филма. Ще можете да играете с шестима персонажи – John Crichton, Aeryn Sun, Ka D'Argo, Rygel, Chiana и Pa'u Zotoh Zhaan. В мисия ще участват до трима герои, като всеки си идва със специфичните умения и навици, познати ни от сериала.

Остава последният въпрос – кога играта ще е готова? Едва ли ще стане преди есенните месеци и може би дори за Коледа. Ще я очакваме с нетърпение!



Delta Force в Афганистан!

Изглежда, че stand-alone мисиите за Delta Force – Task Force Dagger, които ще се появят на пазара през май, ще се развиват в Афганистан (каква изненада). В сюжета ще се ползват елементи от плана на операцията "Трайна свобода", като мисиите на играта (около 25) ще се развиват около Кандахар, Мазар-и-Шариф, прословутите пещери Тора Бора и други талибански крепости. Самите мисии ще включват набези и превземане на стратегически цели, разрушаване на пускови установки "земя-земя", засади над конвои и други познати отпреди. Освен с членовете на Delta Force ще можем да играем и с командоси от други спецслужби като специалните подразделения на ЦРУ, "тюлените" и "класическите" зелени барети, колегите им от SAS и канадските и австралийските спецчасти. Новите оръжия ще са седемнайсет, като вероятно ще включват железа както западно, така и руско производство, с леко превъзходство на второто.

Отлагат Master of Orion 3



Главният продуцент в Infogrames, Constantine Hantzopoulos, обяви, че очакваната стратегия Master of Orion 3 ще се забави отново. Като пускова "дата" е посочена третата четвърт на тази година. Според него всичко е с цел по-добро балансиране на играта с цел да се създаде нещо невиждано досега. Е, дано... Макар че това вече сме го чували.

THQ пуска игри със супергерои

THQ сключиха ексклузивен договор до 2007 г. за правене на игри със супергероите от комиксите на Marvel. Според първия анонс се чакат заглавия с Captain America, Nick Fury и The Punisher. Първото от тях се чака в началото на следващата година. Освен това самите Marvel започнаха разработката на нова серия от комикси под името The Call, където ни очакват популярни герои като Spider-Man и X-Man. Комиксът ще се появи до края на годината, а съответната игра на THQ през 2004 година.

Duke Nukem през май!

За съжаление в случая не става дума за Duke Nukem Forever, а за 3rd person shooter-а Duke Nukem Manhattan Project. Според Take 2 играта е готова и ще се продава навсякъде след малко повече от месец. Сега остава само и 3D Realms най-накрая да се вземат в ръце и да си довършат "истинския" Duke.

Outcast 2 замразена

Белгийците от Appeal съобщиха, че работата по Outcast 2 е замразена. Като причина се сочат "нови възможности за разработка", каквото и да значи това. Най-вероятно играта в крайна сметка ще бъде довършена като ексклузивно заглавие за някоя конзола.

Прави се Commandos 3

Pyro Studios обявиха, че окончателно са се отказали от идеята да пускат expansion за Commandos 2. Вместо това във фирмата са се концентрирали върху разработката на... Commandos 3.

Star Trek: Elite Force 2 догодина



В момента Raven, които съвсем наскоро ни зарадваха с Jedi Knight II, обявиха, че вече са доста напреднали и с разработката на Star Trek: Elite Force 2, която ще използва Quake III: Team Arena за графична основа и ще излезе в началото на следващата година.

Codemasters правят Shoot to Kill

Така ще се нарича новият first person shooter на фирмата, в който поемате ролята на на ченге, което се опитва да се справи с колумбийските наркобарони. Естествено от Codemasters ни обещават невиждани красоти и невероятен геймплей. Какво ще излезе, ще видим след около година.

internet & game club

NEXT LEVEL





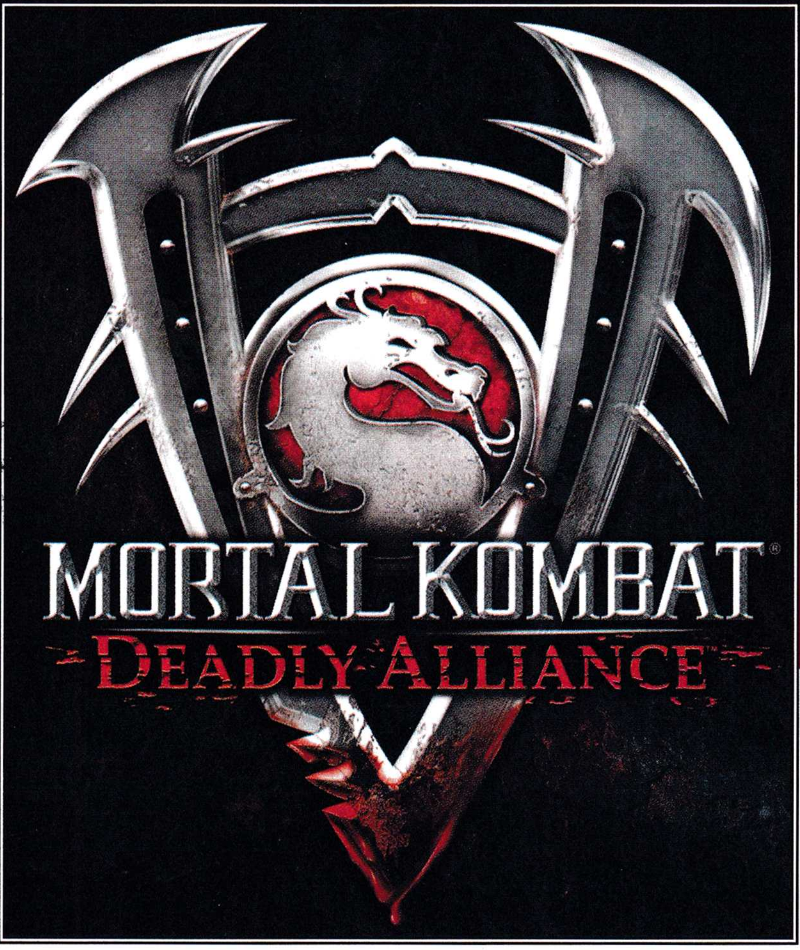
CPU DURON 1000 Mhz
512 MB RAM
VIDEO GEFORCE 2 MX400 64M
17" LG FLATRON
100Mb ВРЪЗКА ДО



- ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
- 50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
- КЛИМАТИК
- ИГРИ
  - 3D ШУТЪРИ
  - ADVENTURES
  - СТРАТЕГИИ
  - СПОРТ
  - RACING
  - RPG

- 1 ЧАС - 1 ЛЕВ
- НОЩНА МРЕЖА - 4 ЛЕВА
  СУТРЕШНА МРЕЖА - 2 ЛЕВА

ТЕЛ.: 981 23 21
CLUB@NEXTLEVEL.BG
WWW.NEXTLEVEL.BG
УЛ. ШИШМАН 27
СРЕЩУ 7 СОУ



Поглед зад кулисите на новата серия от кървавата поредица

■ Midway Games ■ www.mkdeadlyalliance.com ■ Fighting
■ TRD: Q2 2003 за PC / Q3 2002 за PS2, Xbox и GameCube

За никого не е тайна, че поредицата Mortal Kombat през последните години почти потъна в забвение, а причината за това е ясна – битकаджийските игри се развиваха, появиха се нови фаворити като Dead or Alive и Soul Calibur, предлагащи куп новости, а Mortal Kombat, вместо да се развива, тъпчеше на едно място и разчиташе на своята бруталност и вълшебната думичка "Fatality", за да радва оредяващата си публика. За разлика от положението на Запад обаче, у нас поредицата едва след отвратителния порт на MK4 за PC започна да губи привържениците си, но в България феновете продължават да са много, създателите от Midway го знаят, и затова PC Club е първата медия извън САЩ, която ще разкрие подробности за Deadly Alliance – новата серия, чиято съдба е вече предопределена, а именно да възкреси агонизиращата сага.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Защо Mortal Kombat: Deadly Alliance, а не Mortal Kombat 5, е първият въпрос, който си задават феновете. За да се отговори, е необходимо за малко да се върнем назад във времето, когато виртуалните тупалки се раждаха и тепърва се превръщаха в своеобразен феномен при аркадните автомати. Тогава Mortal Kombat заемаше своето достойно място, защото бе уникална като визия със своите персонажи, играни от живи актьори, дълбока история, станала основа за направата на три пълнометражни филма, анимационен сериал (MK: Defenders of the Realm), игрално телевизионно шоу (MK: Conquest), мрачна атмосфера, а кървищата и възможността да довършвате опонента си със смъртоносна атака определено привличаха вниманието на аудиторията и станаха причина за основаването на рейтинг системата ESRB, използвана и до днес. Така до третата си серия поредицата нямаше никакви проблеми да се справи с конкуренцията и се извисяваше над всички жалки опити да бъде копирана от заглавия като Bloodstorm, да речем. С навлизането на новите технологии дойдоха и нови играчи – първо Virtua Fighter, после цяла сюрия триизмерни тупалки като Tekken и Dead or Alive. Пред всички тях Mortal Kombat стана демоде, а MK4, която бе първото навлизане в трите измерения, беше разработвана от днес за утре. За никого не е тайна, че претупаните игри са в най-добрия случай посредствени. Като MK4 с нейните тримерни арени и герои, но силно ограничено движение в дълбочина, детайлни фаталита, повечето от които обаче римейкове на такива от старите серии, нови герои, които силно наподобяваха вече познати персонажи и т.н. Казано обобщено



Двамата магьосници, Quan Chi и Shang Tsung, ще опитат да превърнат свещения турнир Mortal Kombat в средство за постигане на своята обща цел – безсмъртието.



Кибернетичните ръце на майор Jax Briggs са оборудвани с хидравлика и куулъри.

– нищо истински ново. Трябваше им време да го осмислят, но

Midway вече знаят какво се иска...

И са твърдо решени да го направят! Желанието им е да върнат Mortal Kombat сред големите имена в жанра и не се съмнявам, че при идеите, които имат, ще успеят. Не е истина, че MK5 се разработва близо пет години, създателите си взеха почивка от поредицата, като се захванаха с направата на играта The Grid, а същевременно трупаха опит, набираха нови дизайнери и градяха концепцията на следващото си творение, което не само не трябваше да бъде просто поредният Mortal Kombat, а играта, която да направи революция в жанра, така, както я направи MK1 преди 10 години. Задаващият се MK ще е много различен от познатите серии и именно затова бе взето решението петицата да отпадне от името. На нейно място се появи подзаглавието Deadly Alliance – символ на новото начало.

Deadly Alliance, или в превод "смъртоносното съглашение", всъщност е референция към историята, която е съсредоточена около двамата магьосници Shang Tsung и Quan Chi, които обединяват силите си с намерението най-накрая да победят смъртните бойци, както и техния водач Rayden, а по този начин да си осигурят безсмъртието, гарантирано за всеки шампион на турнира Mortal Kombat. Двамата магьосници досега бяха опитвали поотделно да постигнат бленуваната победа и по този начин вечен живот, но съпротивата бе твърде силна за самостоятелните им напъни в тази насока. След гибелта на господарите им Shao Kahn и Shinnok те се сдобиват с нови умения и сили, които, обединени в дует, представляват най-голямата заплаха за Земята и паралелните на нея светове.

Първата значима крачка напред,

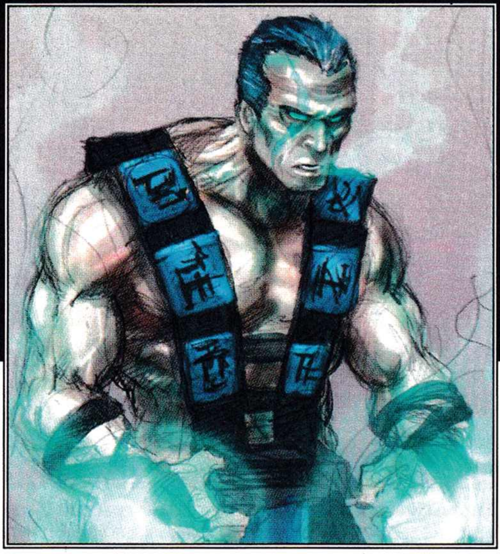
която ще направи MK:DA, ще е начинът, по който ще се разказва историята. Във всички вече излезли серии принципът бе един – избирате боец и напредвате по стълбичката нагоре, докато стигнете боса и накрая с няколко думи се обясняваше какъв е изходът за дадения герой. Този вариант е запазен и в Deadly Alliance, но акцентът ще бъде върху т.нар. Story Mode. Ако изберете този режим, преди, а понякога и след всяка битка, ще гледате пререндерирани филмчета, екшън сцени в реално време, или периодично ще се показват висококачествени илюстрации, които ще ви отвеждат в дебрите на историята и конфликтите. Предвидена е възможност да изпълнявате разнообразни мисии, чиято същност се пази в дълбока тайна на този етап и ще бъде разкрита най-рано на експото E3 тази година. Сигурно е обаче, че няма опасност тупаниците да се разводнят от елементи от други жанрове. За по-голямо разнообразие се завръща мини-играта Test Your Might от MK1, в която, ако си спомняте, се трошеха дъски, камъни, стомана... Ще бъдат вкарани и други подобни забавления. За момента е потвърдено само Test Your Sight, а ако съдим по името, тази мини-игра ще е свързана с наблюдателността или точността на играча.

Всичко това, сравнено със Story Mode-то при игри като Dead or Alive 3, където всичко се свежда до размяна на плоски реплики преди всяка битка, със сигурност ще внесе нещо ново в жанра. Но новостите за жанра не свършват до тук.

Максимален реализъм

В новия Mortal Kombat летенето, хвърлянето на огнени топки и телепортирането ще имат съвсем малка роля, защото играта ще е ориентирана предимно към ръкопашните битки и употребата на оръжия. Това съвсем не значи, че бойците ще изгубят характерните си магии. Можете ли да си представите Sub-Zero без способността му да замра-





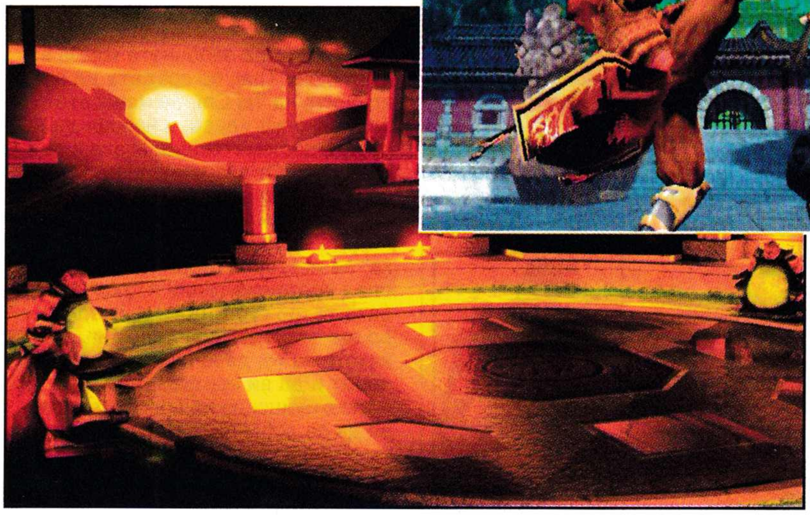
Благодарение на скиновете, един и същ герой (в случая Sub-Zero) може да има коренно различна външност.

ФАКТИ

- 20-24 свободно избираеми герои
- Скрити герои, арени, костюми...
- Story Mode, който ще изобилства от мултимедия и мини-игри
- По 3 уникални бойни стила на герой
- Видимо отражение на битките - пот, рани, натъртвания, разкъсване на дрехите и изтичаща кръв
- Чисто нови фаталита
- Интерактивни арени



С това движение от "стила на змията" Shang Tsung безпроблемно обезоръжава Scorpion.



Арената "Acid Bath" е едно от любимите леговища на Shang Tsung. Обградена е от басейн, пълен с киселина, а статуите ще ви плюят със смъртоносната течност, ако ги приближите много.



Героите ще са направени от близо 10 хиляди полигона и не е проблем да се направи точен триизмерен модел на тази скица, без да се премахват елементи от сложния костюм на Rayden.



Дворецът Куатан и в частност тронната зала на принца на Шоканите – Goro. Главите в основата на колоните са паметници на най-великите бойци от четирирьката раса. Арената е обградена от лава.



В този подземен параклис мъже на честта охраняват яйцето на последния Велик дракон. Една легенда разказва, че Кралят на драконите ще се завърне и тогава отново ще владее Външния свят (The Outworld).

зява или Scorpion да изгуби харпуна си? Не, разбира се, създателите не биха могли да си позволят премахването на подобни движения, превърнали се в запазени марки. Да не забравяме, че все пак става дума за игра, при това с действие, което се води от история, свързана със свръхестественото и митологията. Реализмът ще се определя от други неща – първо ще ви направи впечатление, че героите са съвсем като живи, а облеклата им идеално се вписват в техните образи. Например Scorpion за първи път ще има облик на истински нинджа, от Sub-Zero ще лъха студ заради частично заледените ръце и скреж по косата, Quan Chi и Shang Tsung ще мязат повече на магьосници, а Jax е без смешните си лилави панталони и вече има вид на военен. Дрехите и косите на всеки персонаж ще следват движението на тялото и ще се подчиняват на физичните закони. Оръжията няма да се появяват от нищото, а ще бъдат част от екипировката. Това е новост за MK, но не и за жанра. Революционното въведение, с което не може да се похвали нито една съвременна тупалка, е това, че битките вече дават своето отражение и върху външния вид на бойците. В Deadly Alliance, когато удряте опонента си, ще оставяте видими следи, например синини, охлузвания, пукнати устни... Ще се потите. Когато намушкате някого с меча си, можете да сте сигурни, че раната ще кърви, а енергията му бавно ще изчезва. Ако продължите да го кълцате с оръжието си в някое комбо, да речем, противникът ще е толкова окървавен и обезобразен, че няма да можете да го познаете в края на битката! Дрехите също няма да бъдат пощадени – те ще се зацапват от течащата кръв, ще можете да ги сцепвате, дори да откъсвате парчета от тях. Още сега мога да си представя на какво ще бъдат подлагани и без това оскъдно облечените бойци от женски пол :)

Третото, с което MK: Deadly Alliance ще превъзхожда конкурентните продукти, е бойната система.

Най-големият недостатък става най-силен коз!

До MK4 геймплеят на поредицата се характеризираше с някои странности. Който и герой да избирахте, основните му движения бяха едни и същи с тези на останалите бойци. Разликите идваха само от магиите, но те не бяха достатъчен фактор да се опровергаят критиките, че бойната система е еднообразна. Точно в тази насока екипът от Midway хвърля неимоверни усилия да промени нещата. В Deadly Alliance персонажите не само ще изглеждат различно, но и ще се бият по свой уникален начин. Добре, ще кажете, това не е новост даже за първия Street Fighter. Ще сте прави, защото това (всеки боец да има набор от уникални джижения) вече е стандарт в жанра. Новият MK има за намерение не само да достигне този стандарт, но и да го революционализира. Всеки един от бойците в MK:DA ще има не по един уникален стил, а по цели 3 (три!), които ще можете да сменяте по всяко време на битката само с натискането на един бутон! Стиловете, принципно, могат да бъдат класифицирани като офанзивни (за всички атаки), дефанзивни (counters: възползването от атаката на противника и обръщането ѝ във ваша полза) и weapon combat (бой с оръжия). Всеки един от бойните стилове ще се отличава със специфична стойка на героя, оригинални атаки с ръце и крака, тайни удари, а идеята за двубой с оръжията ще е много по-развита от версията, която видяхме в MK4. Например вече няма да е толкова лесно да ви избият меча от ръката, въпреки че ще се окажете обезоръжени, ако противникът приложи подходяща хватка. Самите атаки от 4-5 на оръжие в MK4, ще се утроят за Deadly Alliance.

MK3 THE MOVIE

Докато Midway разработват MK: Deadly Alliance, Threshold Entertainment са готови със сценария на третия пълнометражен филм по играта. Снимките започват в края на пролетта, а филмът ще се завърти по кината през 2003.

Робин Шу и сексапилната Талиса Сото ще се превъплътят в ролите съответно на Liu Kang и Kitana. Научихме, че Лин Уилямс отново ще изиграе Jax, а по всяка вероятност Кристоф Ламбер ще се завърне като Rayden.

Тази серия, с която филмите по Mortal Kombat стават трилогия, ще сложи край на един от популярните герои.

Искам да спомена някои от имената на стиловете и факта, че повечето от тях реално съществуват и за motion capture-а са използвани майстори и инструктори по съответните бойни изкуства, а за измислените стилове (на персонажите, които не са хора, например Reptile и Moloch) са наети професионални холивудски каскадьори. Част от стиловете в MK: Deadly Alliance са Tae Kwon Do, Tang Soo Do, Tai Chi, Muay Thai, Kung Fu, Snake, Crane... Създателите искат с въвеждането на три бойни системи на герой да погъделичкат креативността на играчите като им дадат възможност сами да създават впечатляващи мултихит-комбота. Свободата в това отношение ще е доста голяма, например, ако играете със Sonya, ще можете да започнете комбо в стил Muay Thai, по средата да превключите на Tai Chi, да нанесете още няколко удара, и накрая да нанесете зашеметяваща атака с оръжието си. От значение ще е и как изпълнявате серията. Бързите и кратки атаки ще замайват противниците и ще ви се "отваря вратичка" за повторна офанзива, докато след продължителни и сложни комбота те ще губят повече енергия, но ще отскачат или падат надалеч като това им дава шанс да се съвземат и да ви противодействат.

По отношение на новостите трябва да се добави, че и всичките фаталита ще са оригинални, т.е. забравете за 3D-адаптациите на старите довършителни движения!

ДВАМА ОТ НОВИТЕ БОЙЦИ

Drahmin



Много отдавна, когато бил още жив човек, Drahmin си създал име на безпощаден войнолюбец. След смъртта си той попада в Долното Царство (известно също като Земния Ад), където след 500 години на жестоки мъчения тялото и съзнанието му се променят безвъзвратно. Drahmin постепенно се превръща в Oni, зъл демон, който изпитва неутолима жажда за мъст и непреодолимо желание да убива...

Blind Kenshi



Обикалящ лабиринт от мистериозни катакомби, Kenshi търси познанията, завещани му от неговите предци. Ненадейно той се натъква на забранения кладенец на душите, а когато решава да се спусне в него, за да го разгледа, вижда орди от ужасяващи духове да се "вливат" във Външния свят (The Outworld). Неспособен да откъсне поглед от гледката, Kenshi ослепява, а душата му губи своята невинност. Сега той се лута самотен и изгубен в дълбините на забраненото място...

Контролът над двубоите

ще е съобразен с чисто новата концепция на играта. Бутоните и съответните им движения са изцяло променени. Силно препоръчително ще е да си намерите джойпад, защото, както знаете, MK:DA първо ще се появи за конзолите и много от нещата са адаптирани за техните контролери. Движението в 2D и 3D ще става с посоките или аналоговия стик, с бутоните на предния панел ще се изпълняват атаките, а тези по периферията ще са за смяна на бойната система, един за блокиране и един за специална тайна хватка. Казано с други думи, не си мислете, че с клавиатура ще можете да правите нещо пълноценно. Препоръчвам ви джойпад Gravis, който е PC-еквивалентът на PlayStation-ския контролер, или по-добре Creative Cobra 2 (USB), който е с предостатъчните 16 бутона и драйвери, гарантиращи, че ще работи оптимално с тази, а и много други игри. Отделно всеки, който е решил да мери сили с приятел, е наясно, че двама души на една клавиатура трудно се спогаждат и караниците и блъсканиците (на живо) убиват цялото удоволствие.

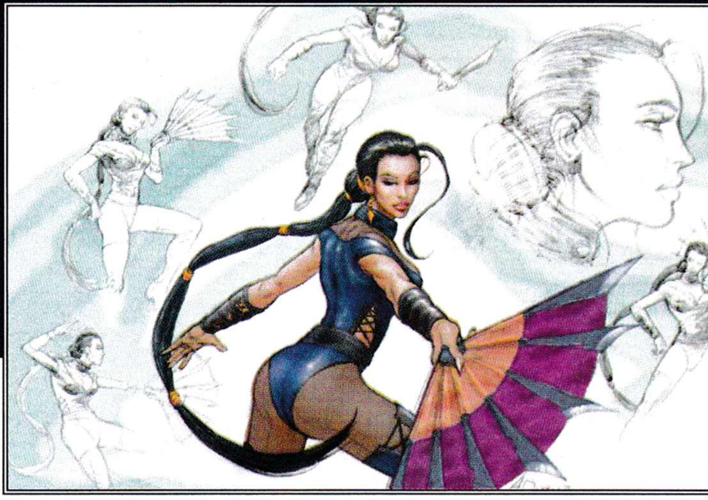
Meet the kombat krew

Дойде моментът, който умишлено избягвах досега, а именно да ви запозная със списъка от завръщащи се герои и новите лица, на които ще попаднете в MK: Deadly Alliance. След като ви представих основните и жизненоважни промени в геймплея на поредицата, вече мога да пристъпя към по-тривиалната част. Общият брой на бойците, които ще бъдат свободно избираеми от самото начало, ще бъде от 20 до 24. Финална бройка още няма, тъй като тепърва ще се прави балансът и окончателната пресявка. Сигурното е, че половината от персонажите ще са напълно нови, както е и сигурно, че ще бъдат оригинални, а не подобия на вече познати бойци, какъвто бе случаят с Jarek в MK4, който на практика бе Kano, но с друга външност. Сред завръщащите се любимци са Shang Tsung, Quan Chi, Reptile, Rayden, Sub-Zero, Scorpion, Cyrax, Kitana, Sonya и Jax. Обликът им е силно променен, съвременните технологии позволяват вкарването на по-пищни дрехи и повече детайли, а промените в бойната система гарантират, че макар тези герои да са познати, ще трябва да им заучавате техниките наново. Сред обявените дебютанти пък са Malvado, Drahmin, Слепия Kenshi и Moloch (чете се Молок). Както стана практика в почти всички триизмерни игри, в това число и битkaджийските, героите ще имат по няколко скина. Например ще видите Sub-Zero в нов костюм на клана Lin Kuei, но като една от алтернативите ще бъде облеклото му от MK3. Cyrax пък ще може да бъде отново робот, но в друга версия ще е нормален човек, какъвто е бил преди да бъде машинизиран. Според неофициалните ни разговори с Midway, всеки персонаж ще има по три или четири костюма като някои от тях ще се активират или чрез кодове, или след поредно превъртане на играта. Понеже за пореден път споменах Sub-Zero, време е да вметна и клюката, че е взето решение сред новите бойци да има жена-нинджа от неговия клан, обаче тепърва ще се решава нейната роля в историята.

Къде е Liu Kang?

Нека бъдем реалисти! И при найдобро желание екипът не би могъл да вкара всичките герои, появявали се някога в поредицата. Това би отнело безкрайно време за направата на играта. Във връзка с това създателите са взели решението по-популярните физиономии, ако не като избираеми бойци, да присъстват поне като статисти в Deadly Alliance, и така хем да радват феновете си, хем да обогатяват историята. Вече споменах, че ще има Story Mode с много мултимедия, където ще видите именно тези бойци, с които няма да можете да играете, но все пак ще ги има. Още в самото начало ще станете свидетели как Liu Kang загива при внезапен обрат на събитията. Вярно е, че за Mortal Kombat той бе като Люк Скайуокър за Star Wars, но го имаше във всяка серия и дойде времето да получи заслужена почивка. А и в Mortal Kombat смъртта никога не е краят! Може би Liu някога ще бъде възкресен от боговете, а може би духът му ще се всели в герой, който досега съществуваше само във въображението на феновете... Кой знае!?

Допълнителна информация можете да прочетете от първа ръка от интервюто към статията.



Каквото майката, такава и дъщерята. Принцеса Kitana е наследила от Sindel смъртоносната грива и остри като бръснач нокти.

ИНТЕРВЮ

Дейвид Токейм

Директор на отдела за връзки с обществеността на Midway Games

И.Г.: Дейвид, би ли ми помогнал да сложим край на спекулациите по въпроса, дали ще има PC версия на Mortal Kombat: Deadly Alliance? Ако има, кога да я чакаме?

Д.Т.: OK. Нека да караме подред. Версия за компютър е планирана, но по такава версия на този етап не се работи. Екипът за момента се е концентрирал върху работата по конзолните версии, които ще се появят на пазара тази есен. Това означава, че до есента MK:DA за PC няма да бъде обявена на официално ниво. Дори е възможно да изчакаме да видим как вървят продажбите, за да преценим дали си струва портване на играта за компютър. Аз лично нямам поводи за притеснение относно продажбите на конзолните версии, тъй като Mortal Kombat винаги е бил бестселър, но винаги трябва да се слага по едно "но". Ако всичко върви според очакванията, MK:DA за компютър трябва да е готова до второто тримесечие на 2003.

И.Г.: Благодаря, сега ще те помоля да кажеш за специфичните особености, които можем да очакваме от отделните версии.

Д.Т.: Планът е всяка версия да е специална. Особеностите на различните платформи налагат графични корекции, както и такива по геймплея. Не мога да кажа нищо конкретно, тъй като не следя работата на екипа отблизо, но това, че PC-версията ще закъснее, има своите добри страни. Много неща могат да бъдат коригирани в положителна посока, ако след появата на конзолните версии нещо не допадне на феновете...

И.Г.: Последен въпрос. Можеш ли да добавиш нещо, което е било решено в Midway, след като ни подадохте материалите за нашето превю? Кога ще видим скрийншоти?

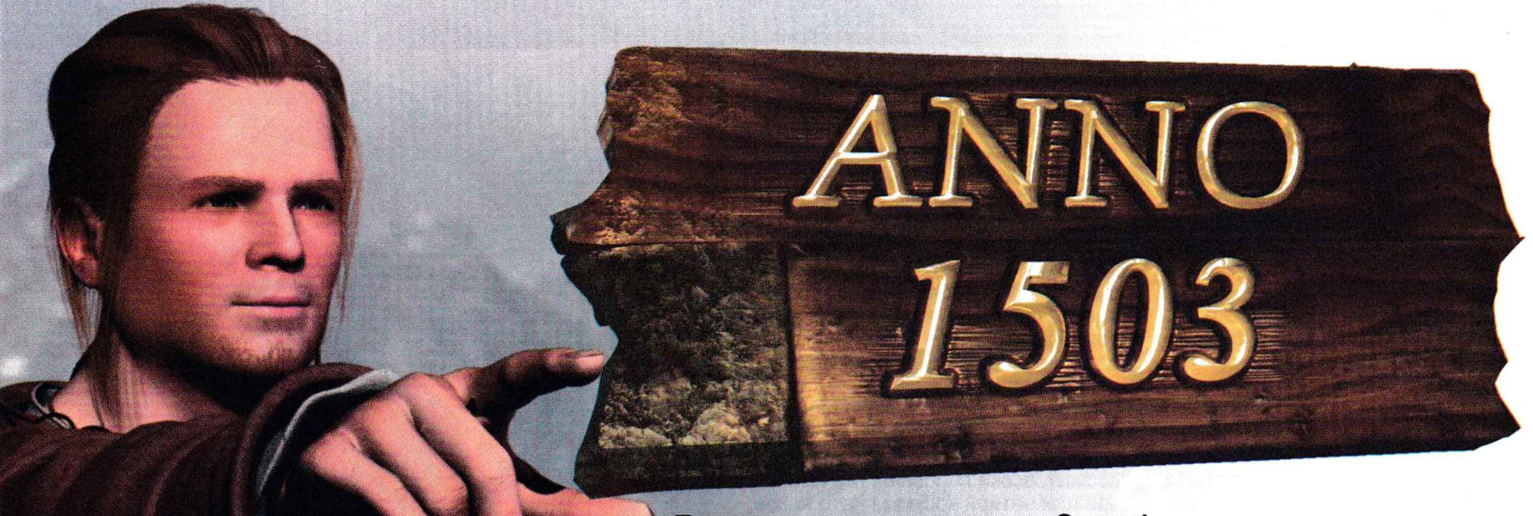
Д.Т.: Всъщност да! Сключихме договор с много популярна група да запише песен специално за Deadly Alliance, но не ми е позволено да казвам повече. Скоро ще пуснем по-качествени и представителни картинки (скрийншоти) от тези, които ви дадохме.



Quan Chi прекарва време, за да усъвършенства уменията си в черната магия. Докато събира знания из различните паралелни светове, той попада на страховито живо оръжие...



Moloch (Молок) е първият нехуманоиден боец в поредицата. Бойната му система е доста изчанчена и залага много на употребата на тези вериги, гюлето и огромните лапи!



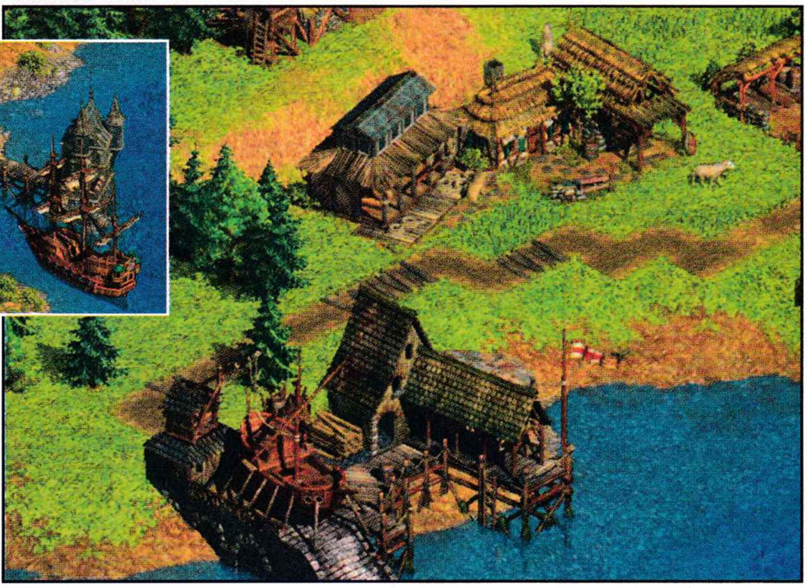
Anno 1503

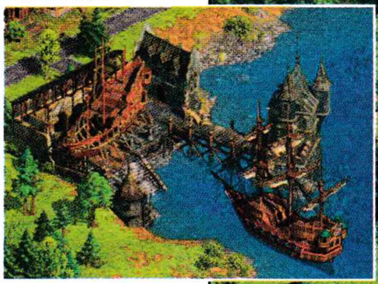
Втората част на великолепната стратегия е отложена за октомври

■ Max Design/Sunflower/Electronic Arts ■ www.anno1503.com/www.1503ad.com

Може би не всички от вас знаят, че американската версия на великолепната стратегия Anno 1602 бе издадена под заглавието 1602 AD. Причината е, за да не се измъчват американците с такива сложни и дълги думички. Вероятно по същата причина и дългоочакваната втора част също ще излезе под две различни заглавия Anno 1503 и 1503 AD, а и ще можете да намерите два напълно еднакви сайта на съответстващите различни адреси.

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com





Кой разправя, че германците нямали чувство за хумор? Anno1503 ще излезе само за X-Box!!! Тази новина се мъдреше на официалния форум на Sunflower и предизвикваше гневни изблици на феновете... докато някой не забеляза, че е "постната" точно на 1 април.

Всъщност засега нещата изглеждат така: играта е почти завършена и бета тестерите работят сериозно по нея. За съжаление все пак откритите бъгове вероятно са били повече от очакваното, защото определеният срок за излизане април 2002 г. няма да бъде спазен. На сайта е публикувано абсолютно твърдото уверение на разпространителите от Sunflower, че играта ще е окончателно готова през октомври. Разбира се, едва ли бъговете са толкова много, че да е необходима повече от половин година – по-вероятната причина за посочената дата е близостта на Коледа. Разбира се, по-добре закъснение и игра без бъгове, отколкото отново да се използват феновете за бета тестери, както напоследък е модерно сред някои производители на игри (които после се чудят защо фалират и обвиняват геймърските списания, водораслите и космоса).



Anno 1602 беше и все още е превъзходна игра, но имаше сериозни недостатъци в AI-то. По време на война действията на ръководените от компютъра противници бяха неадекватни до крайност. На първо място – противниковите кораби винаги нападаха всичко, което им попаднеше в полезрението – така всяко жалко корабче започваше да джавка по вашата мощна флотилия и естествено след няколко залпа красиво потъваше. Във ваша полза наистина – но досадно! На второ място – ако построите оръдейна кула и я предпазите със стена отпред, противниковите кораби не ѝ обръщаха никакво внимание...

Пак във ваша полза и пак досадно!

Трето – за това може би не всички знаят, но коя бе най-мощната преграда пред противниковия десант? Крепостните стени? Армията и артилерията? Не!!! Едно-единствено дърво, засадено веднага пред противника за цели 5 жълтици! Направете ограда от новозасадени дървета и никакъв противник не можеше да премине! Разбира се, и корабната артилерия, и топовете, а и самите войници за секунди разбиваха подобни прегради – но противниковото AI никога не извършваше подобно действие! И пак естествено във ваша полза и пак досадно! На практика беше много-много трудно да загубите сценарий по военни причини!

Другите по-дребни недостатъци бяха свързани с интерфейса -липса-

та на истинска пауза и незабавното "изтриване" (без потвърждение) на постройки, както и трудността за уцелите точното място за строеж при лоша видимост.

За съжаление до момента за точно тези подробности на сайта не се споменава и една-единствена думичка, но да се надяваме, че производителите са се поучили. И трябва, защото има всички шансове Anno 1503 (или за тези, които ги затрудняват дългите думички – 1503 AD) да стане наистина перфектна стратегия!

Откъде да започнем с новостите? От островите, разбира се! Сега те ще са значително по-големи от преди и ще е възможно възникването на



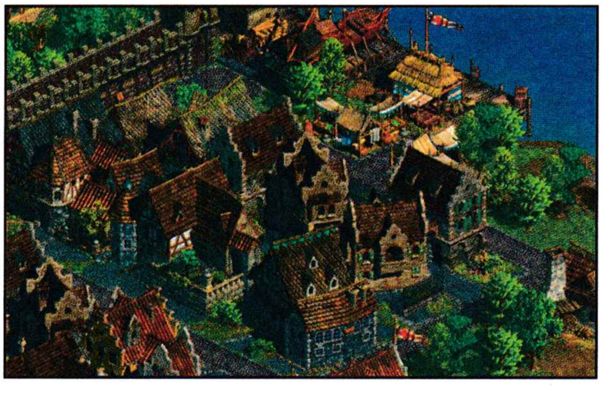




повече от едно селище върху един остров

(вероятно помните, че преди това практически автоматично водеше до война). Втората разлика е, че климатичните условия и възможните селскостопански култури ще бъдат съобразени с географското положение – така че любителите на рома е добре да си разположат селището колкото е възможно по на юг. Освен това очаквайте цените на различните стоки да бъдат различни и в зависимост от това какво вирее на съответния остров. И понеже стана въпрос за рома – сега вече ще имате възможност да произвеждате цели четири напитки! Освен ром и вино ще имате пивоварни и ще произвеждате и водка. Въобще – рай за битовите алкохолици!

Втората сериозна разлика ще бъде начинът, по който печелите пари и демографският състав на населението. В предната игра беше възможно да създадете град само от аристократи, от които да смъквате солидна сумичка като данъци. Сега вече такъв град няма да е функционален – ще се наложи населението на градовете да бъде по-балансирано и от различни социални слоеве. За сметка на това обаче вече жителите ще си плащат за стоките, които купуват от пазарищата ви! Да, точно така! Преди източниците на доходи бяха износът на стоки, златните мини и данъците, а всички необходими стоки ги раздавахте безплатно. Вероятно обаче няма да можете да вдигнете така зверски данъците и да събирате по 40-50 и повече процента. Променен е балансът и на хранителната диета! В оригинала малките градове се изхранваха идеално от риболов, а за големите най-изгодно бе (от гледна точка на свободното място, което бе най-ценният ресурс за един огромен град) да правите само ниви – мелници – пекарни. В новата игра обаче няма да можете да изхраните един голям град, без да развиете и животновъдството!



Много сериозна е промяната в графиката – просто е станала по-естествена. Преди дори и най-ранните къщи бяха чистички и спретнати. Сега вече ранните къщи и дори и обществените сгради много повече приличат на траперски колиби – така както би било напълно нормално, когато цивилизацията е още далече зад хоризонта. Освен това дори и жилищните сгради са разнообразени сериозно – запазени са петте нива на жилищата, но от всяко ниво ще имате по десет различни модела. Променени са и "навиците" на жителите – те вече ще наистина ще ходят на покупки до пазарищата, до черквата или до местната кръчма, а при вражеско нападение ще се крият по домовете си. И последното относно търговията – в оригинала можехте да строите само един warehouse плюс ъпгрейди; сега вече ще могат да се строят по няколко склада. Това обаче вероятно автоматично ще доведе до една много сериозна промяна – в оригинала не можехте да унищожите един warehouse на противника, докато в обсега му на острова имаше останала поне една противникова сграда – дори и да унищожите склада, той автоматично и без разходи се самовъзстановяваше. Сега е много вероятно складовете да станат любима цел за атака и да се наложи да ги пазите много сериозно!

Няма да познаете и "туземците" които преди живееха на някои от островите. Сега в ролята на "туземци" ще видите цели девет народности, сред които маври, полинезийци и венецианци. Венецианците всъщност ще са търговците – те поемат ролята на анонимните в миналата игра "free traders", докато останалите народности ще са точно като туземците и точно по същия начин ще можете да правите бартерна търговия с тях. И понеже стана въпрос за търговците – увеличен е броят и на стоките, които ще се произвеждат и търгуват, като общият им брой ще стане петдесет (което, честно казано, не е кой знае колко голямо увеличение – те и преди стоките си бяха доста многобройни).

Увеличен е броят и на корабите, които ще можете да строите.

Ще разполагате с три търговски и три бойни кораба, както и ще наблюдавате още два типа кораби, които само пиратите ще могат да строят. И една много сериозна промяна – в Anno 1602 корабостроителницата строеше корабите, но вие трябваше да натоварите оръдията и да ги "екипирате"; сега те се добавят автоматично от корабостроителницата, дори и да ги нямате на склад – но естествено на много висока цена. Не само това – в оригиналната игра никой не строеше търговски кораби, защото бойните кораби имаха само по един трюм по-малко, но това напълно се компенсираше от по-високата им скорост и от възможността да носят добро въоръжение. Сега търговските кораби ще са със значително по-голям капацитет, но за сметка на това е включена команда, която ще позволява бойни флотилии да ескортират и пазят търговците и освен това ще можете да задавате way-points, като по този начин ще се заобикалят опасните води! Няма да има обаче ветрове и различни климатични условия и при морските битки корабите ще се движат еднакво във всички посоки.

Не знам дали сте играли по-сериозно първата Anno 1602, но поне от видяното досега нейното продължение има всички шансове да стане истински суперхит и превъзходен коледен подарък за всеки!

Command & Conquer GENERALS

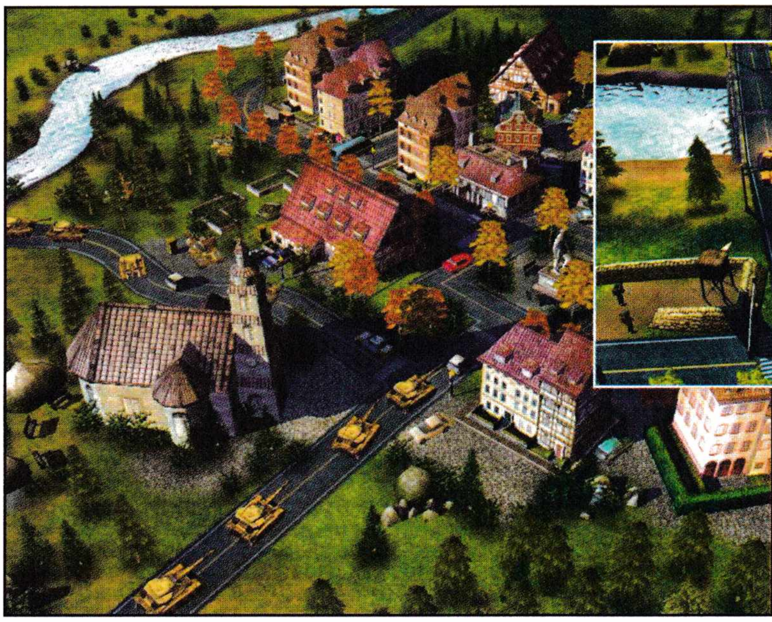
Не е Red Alert 3, нито Tiberian Twilight... А дали е C&C въобще?

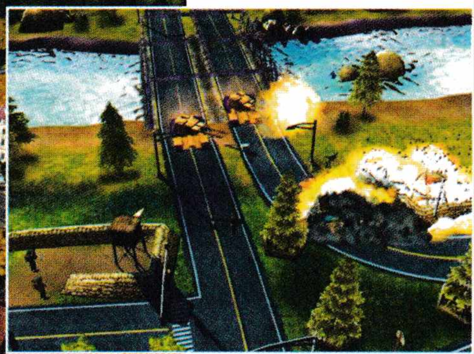
■ EA Pacific/Electronic Arts ■ generals.ea.com ■ TRD: Q4 2002 ■ RTS

Mark Skaggs... Запомнете това име – с него ще свързвате или възхода на поредицата, или нейния провал. Г-н Skaggs е шефът на новото гейм-студио EA Pacific, което разработва C&C Generals, а какво ще натворят в крайна сметка, ще видим към края на годината, когато играта трябва да е на пазара. Известните факти, интригуващи и същевременно обезпокоителни, са следните...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

В края на миналата година бе сформирана нова компания на име EA Pacific, която се състои предимно от бивши величия на Westwood Studios като Mark Skaggs и Harvard Bonin. Няма пикантерии и скандали при, да го наречем така, разцепването. Бившите westwood-ци са в много добри отношения със старите си колеги, Electronic Arts финансира и двете фирми, а феновете ще спечелят двойно, защото всяка от компаниите в момента разработва по един Command & Conquer, което трябва да е радост само по себе си за феновете на поредицата. Защо обаче започнах толкова предпазливо в увода, ще се запитате. Причината е проста – Generals няма да има почти нищо общо с предишните игри с марка C&C – това е добре, тъй като еднообразието в геймплея при тези серии стана почти нетърпимо с Yuri's Revenge, но от друга страна, дали феновете ще се нагодят към всичките новости?





Ако изберете командната сила на NATO, ще можете да разчитате на евтини и ефективни танкове.

Въпреки че събитията в Generals ще са 20 години в бъдещето, няма да видите почти нищо, вписващо се в определението "футуристично"!

Според EA Pacific финалната версия на играта няма да отстъпва във визуално отношение на конкурентните продукти.



Първото отроче на EA Pacific няма да е

нито Tiberian Twilight, нито Red Alert 3!

Шокиращо нали? Колкото и да е странно, след успеха на RA2, е взето решение за направата на нов "ръкав" във франчайза, а не трето издание на конфликта между руснаци и американци, или пък обещаното продължение на свадата между GDI и NOD.

В Generals воюващите страни ще са чисто нови и за първи път в историята на C&C ще са три от самото начало – Китай, Global Liberation Army (GLA или Армията за световно освобождение) и Съединените щати.

Историята ни отвежда 20 години в бъдещето, но не очаквайте футуристични пейзажи и арсенал, напротив, авторите се стремят към максимална близост до съвременната представа за войната. Ще можете да започнете с която и да е от фракциите, но ще има препоръчителен ред. В първата кампания ще стартирате с Китай, който за двадесет години, считано от наши дни, доста се е променил. Управлението на страната е поето от млади родолюбци, които се опитват да направят татковината си световна суперсила. Възгледите им са модерни и въпреки че в основата си са комунистически, са "отворени към света". За съжаление добрите им намерения редовно са опропастявани от терористите на GLA, които произхождат някъде от Средна Азия, но влиянието им скоро навлиза и в Китай. Това ще е първата ви задача – да разкарате терористите от страната си.

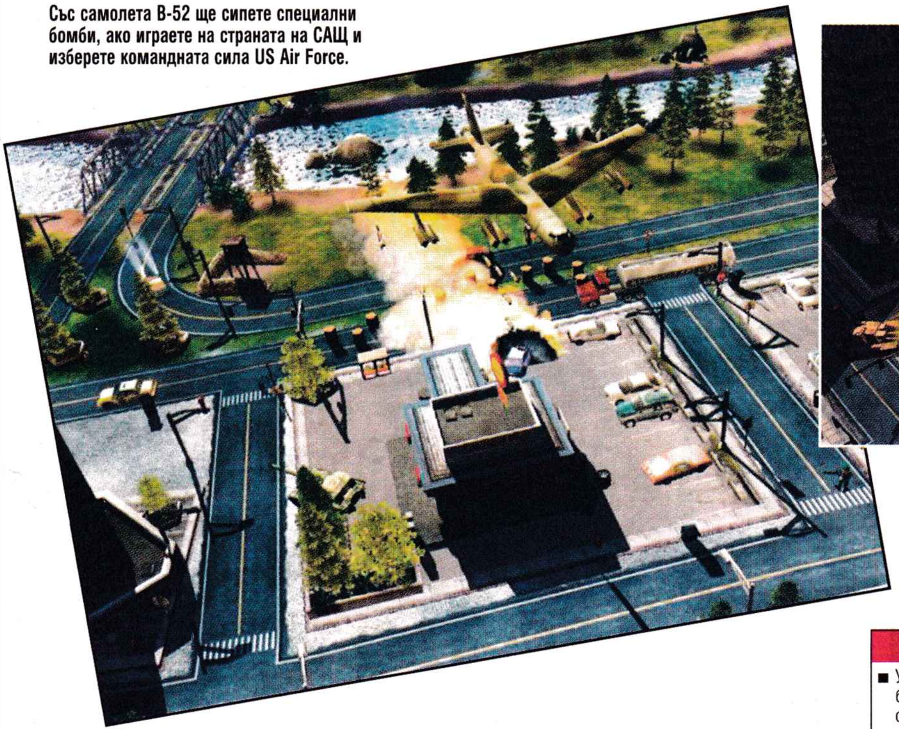
Втората кампания ще изиграете през очите на самата Армия за световно освобождение. Целта ви ще бъде да си отмъстите на дрънпатооките, но това не е всичко... За десерт ще можете да тествате новите си биохимични ракети по държави от Европа и Америка. Точно това ще привлече вниманието на САЩ, които до момента са игнорирали GLA. Така започва третата кампания с американците, които успяват да неутрализират атаките на терористите, но, понеже целият останал свят е заразен, ще трябва да се справят с пакостниците сами...

Трите кампании ще са с по десет мисии.

Визия и геймплей

Първото, което несъмнено ще ви направи впечатление, е, че C&C ми-

Със самолета B-52 ще сипете специални бомби, ако играете на страната на САЩ и изберете командната сила US Air Force.





Всяка сграда на картата ще е изградена от средно 500 полигона и ще може да се разпада до мазилка и стъклария...

нава в трите измерения. Няма да се впускам в подробности за козметичните качества на Generals, нека илюстрациите говорят вместо мен. За сметка на това искам да обърна повечко внимание на геймплея, защото вярвам, че той е доста по-важен. Новост за почитателите на Command & Conquer ще е контролният панел, разположен в долната част на екрана (като на Age of Empires и StarCraft), за разлика от вертикалния, познат от досегашните серии на C&C. Лично на мен тази промяна ми се струва обезпокоителна, но създателите твърдят, че разместването ще им позволи да направят по-лесно управлението и строенето на единиците, а аз засега ще им се доверя и ви предлагам да изчакате да видите финалния резултат преди да ги съдите. Самите единици вече няма да имат режим "deploy", (в старите игри от поредицата той им даваше алтернативна функция, но бе свързан със "закотвянето" им на едно място). Идеята е в Generals пехотата и танковете да имат богат набор от възможности, обаче да не е за сметка на тяхната мобилност.

Другото, което ме кара да вдигам подозрително вежди като Скалата, е фактът, че няма да има полета с ресурси като Tiberium или Ore. EA Pacific обясняват, че събирането на материали ще става с транспортни камиони, които ще носят каквото ви е необходимо от огромни хранилища, пръснати из картата.

В името на реализма

е и промяната в начина, по който ще се строят сградите. Те вече няма да изникват от нищото. В началото на всяко ниво ще разполагате с булдозер, който ще строи всяка постройка. Ако един не ви е достатъчен, ще можете да си купувате още. Тъй като те ще са мобилни, ще сте в състояние да строите, където искате на картата. В никакъв случай обаче не си мислете, че ще е лесна работа да си направите втора база, лепната до вражеската, и елементарно да громите опонента си. Булдозерите са огромни, но нямат броня и ще им е нужна сериозна подкрепа, ако са далеч от базата!

3x3

Преди всяка мисия, без значение с коя от трите страни сте, ще трябва да избирате измежду три командни сили, които изосновi ще променят облика на фракцията. До момента са известни само силите на САЩ, а те са:

NATO Tank Command: Прави транспортните камиони с 20% по-евтини, отколкото биха били, ако изберете някоя от другите командни сили. Новопостроените танкове пък ще са със статус "ветерани" и на определени места ще могат да се поправят автоматично или да получават постоянно повишение на скоростта. Танкът Леопард ще е в наличност само при NATO Tank Command. Въздушните единици ще стават по-слаби.

US Air Force: За феновете на въздушните битки. Ще можете да строите самолети стелт, които имат антирадарни ракети, подходящи за неутрализиране на противовъздушната отбрана на врага. Сред другите екстри на тази командна сила се нареждат мощните бомби, нанасящи големи поражения, и възможността да отвличате вражески самолети. Също така всички въздушни единици ще са с 20% по-евтини.

Special Forces: Пехотата става 20% по-евтина. Тази сила ви дава десантчици и възможността да саботирате енергийното захранване на вражеската база за 30 сек. Командосите ще са със статус на ветерани, а снайперистите ще могат да повалят противниците без да ги забележат, заради перфектната си маскировка.

Китайците и GLA също ще имат по три такива командни сили, това на практика значи, че ще можете да играете C&C Generals по девет начина! Наистина е невероятно и донякъде ме разсейва от мрачните мисли за промяната в интерфейса и мениджмънта на ресурсите. В някой от следващите броеве очаквайте представяне на специфичните единици за всяка от трите страни.

E3 2002

■ Успоредно с разработката на Generals от EA Pacific тече и разработката на друга игра от поредицата Command & Conquer, само че от Westwood, която според слуховете ще се появи през 2004 г. Нейното официално обявяване ще стане от основателя на Westwood Луис Кесъл и най-вероятно става въпрос за Tiberian Twilight - продължението на Tiberian Sun.

Въздушните битки ще имат по-голяма роля от която и да е друга предишна игра от поредицата.





Разработчиците са планирали ефикасни средства за борба с "ръшовете"...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9



FREEDOM FORCE

Патриотизъм, патос и разрушения в най-добрите супергеройски традиции

■ Irrational Games ■ www.irrationalgames.com/ff ■ P2 300, 96 MB RAM, 31 MB HDD, 16 MB 3D Video
■ тактическа стратегия с RPG елементи ■ 1 CD

Както всичко в този свят, така и стилът на комиксите със супергерои се променя с годините. Като започнем от първите семпли и праволинейни книжлета, разказващи за удивителните способности на Супермен и стигнем до съвременните им наследници – в главните роли често са антигерои от типа на Макс Пейн, а историите са пропити с конски дози цинизъм, кървища, експлозии и черен хумор. Някъде по средата между тези две крайности се намира т.нар. "сребърна ера" на комиксите – ерата, която доста успешно е пресъздадена във Freedom Force.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Нека се върнем заедно назад във времето до шейсетте години на миналия век – в тази едва ли не праисторическа епоха хората не са имали нито мобилни телефони, нито цифрови фотоапарати, нито дори персонални компютри, но въпреки това не са скучали. Поне според създателите на комикси, в онези времена е имало ежедневни нашествия на извънземни, гигантски хлебарки, комунисти, праисторически зверове или деструктивни роботи от бъдещето, а улиците редовно са се превръщали в арена на вечната война между Доброто и Злото. Достойни мъже и жени, надарени със забележителни суперсили, са се изправяли срещу коварни злодеи, обладаващи не по-малка мощ. Съвсем според традицията всички те са били издокарани в причудливи костюми, отправяли са се гръмки предизвикателства, услушвали са се коварни планове за завладяването на света, а най-накрая всичко е завършвало с едно хубаво меле и задължителния хепиенд...

Американски град с достойното и гръмко име Patriot City е в центъра на сюжета на Freedom Force. Мистериозната космическа Енергия Х, превръща голяма част от жителите му в свръххора, обладаващи уникални разрушителни способности. Злодеите измежду тях не пропускат да се възползват от новите си сили, за да осъществят своите отколешни пъклени кроежи, но срещу тях винаги се възправя група от храбри и могъщи супергерои, наречена Freedom Force...



Нивото с Ядрената Зима има може би най-добрата музика.



Важно е винаги да успявате да се възползвате от уникалните способности на всеки герой и слабите страни на противниците.



В мултиплейър режим можете да си създадете тим, съдържащ както герои, така и злодеи.

Жанрът на играта е тактическа стратегия, примесена със здравословна доза RPG елементи

Фабулата е издържана в подобен помпозен, героичен стил, примесен със самоирония и точно там се крие чарът ѝ. Цялата псевдосериозност, гръмкият патос и множеството скрити шеги и завоалирани в героичните фрази подигравки създават една неповторима атмосфера. Направо ще се влюбите в типажите на безстрашния лидер Minute Man – издокаран в цветовете на американското знаме и подозиращ, че именно комунистите стоят зад всеки заговор на света; благородното извънземно Mentor, изоставило своята цивилизация, за да помогне на нашата; огнения в буквалния и преносния сми-



Дори отблизо триизмерните модели на героите изглеждат доста изпипани.

съл на думата латиноамериканец El Diablo; меланхоличния метален човек Man-Bot и всички останали супергерои. Общата бройка на главните герои е около 15, всеки от които с уникални способности, характер и персоналност. Всички те са измислени специално за играта и не са се появявали преди това нито в комикси, нито в анимационни филми. Присъства опция за създаване на собствени герои, но едва ли мнозина ще я използват, защото стандартните типажи предлагат предостатъчно разнообразие.

Играта се състои от общо 23 големи мисии, някои от които са разделени на няколко части. В тях ще си припомните всички клишета, които сигурно са ви добре познати от анимационните филми (за съжаление комиксите със супергерои така и не проникнаха масово у нас), които сте гледали като дете. Във всяка мисия участва само малка част от всичките ви герои – екип от четирима души. Нивата почти без изключение са батални, но винаги екшънът е тясно обвързан със сюжета. Освен задължителните цели, присъстват и вторични, които ви носят допълнителен престиж пред света. Когато съберете достатъчно престиж, ще имате възможността да привлечете към вашата банда весели мутанти нови герои, включително такива, които сте създали с помощта на вградения редактор. След края на мисията всичките ви герои получават точки опитност, като тези (обикновено четирима), които са участвали в екшъна, взимат повече, отколкото онези, които са останали в базата. Когато натрупа достатъчно опит, всеки персонаж може да си закупи нови способности или да усъвършенства старите по ваше усмотрение. Няма да описвам в детайли индивидуалните способности на героите – един от тях може да лети, друг да се катери или да копае, а всичките имат по няколко уникални атакуващи и защитни сили. В битка можете да регулирате мощта на атаките си, но "подсилените" атаки изискват пропорционално повече енергия. Добре е да сте внимателни, защото съюзниците ви, останалите от екипа и цивилните граждани по правило са застрашени от вашите атаки. Както героите, така и злодеите са устойчиви или уязвими за точно определени типове атака (примерно киселина, огън, магия, електричество, радиация и т.н.).

IRRATIONAL GAMES

Компанията е основана през 1997 и работи както върху PC, така и върху конзолни заглавия. Irrational Games са направили още хитовата System Shock 2, а отделни членове от екипа са работили в други компании върху игрите Thief: The Dark Project, Ultima Underworld и първия System Shock.

Средата е абсолютно интерактивна

В света на Freedom Force почти всеки обект може да бъде разрушен – сгради, автомобили, светофари, дървета, скали и улични лампи... Няма никакъв проблем да вдигнете такси и да го хвърлите върху опонента си или да изтръгнете стълб, който да използвате като колосална бухалка. От изкъртените пожарни кранове бликват гейзери вода, а много предмети реалистично се смачкват, преди да се разпаднат на парчета. Авторите доста са се постарали да ви дадат възможността да рушите, но на много мисии е подобре да се въздържате, защото ако не пазите цивилните граждани и обществените сгради, престижът ви ще бъде сериозно накърнен.

Когато писах превю за тази игра преди няколко месеца, се опасявах, че може би визуално тя няма да е на необходимото високо ниво. Нищо подобно – както графиката, така и музиката във Freedom Force са много добри. Отделните герои се състоят от 1000-2000 полигона, което е предостатъчно, предвид че обикновено ги гледате отдалеч. Специална похвала заслужават артистите, озвучили гласовете на героите и злодеите, които са направо на холивудско ниво. Прави впечатление, че музиката не е в единен стил и звученето на различните нива е съвсем уникално.

В подземния град на Сянката.



Екшънът се развива в реално време, но е предвидена опция за пауза

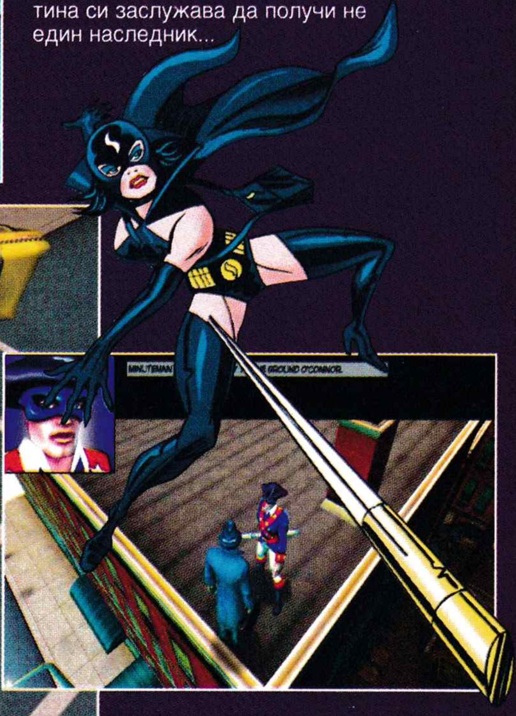
Принципът на битките е подобен на този от Baldur's Gate – давате заповедите си, докато сте в режим пауза, после пускате времето да тече и наблюдавате резултатите, след няколко секунди отново го спирате и т.н. Обърнете внимание на факта, че в режим на мултиплейър опция за пауза няма и бързината ви става фактор от първостепенно значение. Интерфейсът на играта е много удобен и се заучава за няколко минути, като за целта е предвиден специален тренировъчен "пасаж" в първото ниво.

Във Freedom Force има и няколко бъга, като най-неприятният между тях е невъзможността да завършите някоя мисия или да продължите напред (защото определен "тригер" отказва да се активира). Забелязват се и други дреболии – герои минават един през друг или през обекти, понякога анимациите на някои специални атаки се изобразяват погрешно... Но всичко това като цяло не успя да развали цялостното ми добро впечатление от играта.

Бъдещето на супергероите

При успех на играта авторите обещават да пуснат както разширение (expansion pack), така и продължение. Freedom Force е замислена като първата част от трилогия – действието на втората игра би трябвало да ни пренесе в 70-те и 80-те, а третата ще се развива в наши дни. Атмосферата и духа на всеки един от епизодите ще бъдат уникални и ще отразяват стила на комиксите от съответните години. Дано тези амбициозни планове наистина бъдат реализирани, защото Freedom Force наистина си заслужава да получи не един наследник...





HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

Завръщането на безсънните нощи

■ 3DO/New World Computing ■ www.3do.com/mightandmagic/heroes4 ■ PII 300, 128 MB RAM, 750 MB hd ■ Стратегия ■ 2 CD





От началото на 90-те с неофициалната си първа част King's Bounty до днес Heroes of Might&Magic постепенно еволюира в еталона за фентъзи стратегия. Преди на подобна слава се радваха Master of Magic и Warlords (от които играта на New World Computing е заела много идеи), а днес походовите стратегии като Age of Wonders и Disciples се съобразяват с HoMM и неизменно биват сравнявани и оценявани спрямо нея.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Ако сте извънземен от планетата Кей-Пакс, или сте прекарали последните десет години в усамотението на манастир или пещера, ето кратко разяснение ще е то Heroes of Might&Magic.

Heroes, както всички са свикнали да я наричат, е походова стратегия на дизайнера Джон Ван Кенигъм и в нея главните действащи лица са героите на друго гениално негово творение – легендарната RPG-поредица Might&Magic. Успехът на HoMM се крие в невероятно сполучливата комбинация между комплексна стратегия и достъпен и лесен за усвояване геймплей. Формулата на Heroes 1 до излязлата през 1999 трета част в основни линии остава непроменена и всяко продължение внасяше по-скоро дребни подобрения и козметични корекции. След като Heroes 3 бе рециклирана толкова продължително и нагло (общо 6 експанзии), бе съвсем нормално да очакваме по-сериозни нововъведения за четвърта част. Създателите на Heroes IV твърдят, че това не е просто поредното продължение и че най-сетне Heroes-ветераните (към които гордо се числя и аз) ще се изправят пред напълно нови и различни предизвикателства, без да бъдат лишавани от доказалата се през годините успешна формула. Успели ли са 3DO да спазят тези обещания? Дали HoMM IV е играта, която чакахме толкова дълго? Смислени ли са промените? Отговорите не са еднозначни, затова се надявам до края на статията да получите представа поне за моето виждане по въпроса.

It's the end of the world as we know it...

Сюжетът взема под внимание не само събитията от третата част (Възстановяването на Ератия), но и от допълненията Armageddon's Blade, Shadow of Death и Chronicles. Интрото започва с финалния сблъсък между въоръжения с Меча на апокалипсиса Гелу и (ако не се лъжа) Килгор с Ледения меч. Когато двете остриета се срещат, се образува мощна експлозия, която за секунди помита по-голямата част от стария свят. Малцина от жителите на Ератия успяват да избягат през специален междупространствен портал, който ги отвежда в едно идилично местенце. Разбира се, не минава много време, за да пламнат с пълна сила стари и нови вражди, което отново ни дава прекрасен повод да се включим в безмилостната борба за власт между различните народи.

Както е обичайно за поредицата, ще можете да играете на множество единични сценарии или да изберете измежду шест кампании, като всички са достъпни от самото начало. Всяка кампания се състои от 4 до 8 взаимосвързани карти, много от които съдържат и подземни нива. Условията за победа са различни, но в общи линии почти винаги включват изтреблението на врага.

В Heroes IV сюжетът е поднесен изчерпателно с големи количества текст, при това не само в началото на нивото, ами през цялото време. Това наистина не е най-ефектният начин да предадеш една история, но тези, които все пак си направят труда да прочетат всичко, ще могат да станат доста по-съпричастни на



проблемите и душевността на виртуалните герои.

Ще се почувствате, меко казано, странно, когато пуснете играта за първи път, защото благодарение на новия изометричен триизмерен терен и някои промени в дизайна, ще ви се стори, че си имате работа с нещо напълно различно. За половин час обаче старите кучета вече ще плуват в свои води, след като са се преборили с новия интерфейс, който за съжаление е доста комплексен и не особено удачен. Като се абстрахираме от това, на пръв поглед всичко изглежда познато – вербувате герои, които се специализират като магьосници или бойци, изследвате околността, събирате ресурси и артефакти, трупате армии, изпълнявате куестове и се сражавате с враговете си. При един по-задълбочен поглед обаче, всеки, който добре познава поредицата, ще забележи, че в Heroes of Might & Magic IV има радикални промени в геймплея.

Време за герои

Една от най-съществените новости е, че сега героите ви вече не са просто фиксирани командири, които могат да съществуват само в комбинация с армии, а отделни, напълно самостоятелни единици. Това означава, че вече могат да съществуват войски без герои или пък такива с повече от един богатир. Множество от показателите на героите, които преди влияеха на цялата тумба, сега се отнасят само до самите тях (напр. показатели като melee attack). Героите ви както и преди трупат опит посредством участие в битки или посещението на специални места и придобиват съответни способности (skills). Въпросните skills (включително магическите) са разделени на 9 категории, като във всяка категория влизат четири различни умения (с по пет степени на "майсторлък", при три в предишните части). Често за по-напредналите способности се изисква да сте достигнали определени степени в други, което поставя съвсем нови стратегически акценти при планирането на специализацията ви. В Heroes IV е удачно да прецените предварително какъв тип герой искате да развиете, вместо да разчитате на спонтанни решения. В тази насока е изключително интересно, че сега уменията ви имат директна връзка с това какъв клас ще бъде героят ви. Така например skills като "combat" и "tactics" ви правят клас генерал (войските ви получават +1 морал), а "death magic" и "scouting" превръщат героя в нинджа, който се сдобива с отровна атака за близък бой.

Тъй като вече героите ви могат да бъдат атакувани директно, особено в началото, те са лесна мишена за чуждите войски. Често ще се случва един или повече от тях да опънат петалата, така че има много начини да ги възкресявате – чрез магии, отвари или в специални сгради като "убежището". Ако бъде победен от чужд герой, вашият юнак ще бъде затворен в някой от вражеските градове, откъдето ще можете да го измъкнете като превземете съответната твърдина.

При магиите няма особено големи промени, но сега ще използвате заклинания, за които преди нямаше и да помислите. Нуждата от дефанзивни магии вече е очевадна, а ефектът от офанзивните не е чак толкова поразителен. Магиите са противопоставени на школи – т.напр. магията на реда е съвместима с живата и мъртвата магия, а е в опозиция на хаоса и природата. Единственият от всички градове, в който героите са лишени напълно от магически способности, е Stronghold, убежището на варварите.

Между другото, трябва да обърна внимание, че сега героите се превръщат в една от най-важните единици. В началото се изисква стоическо търпение от ваша страна, докато ги развиете до прилично ниво, но имайте предвид, че герои над 20-то ниво могат да се мерят с най-силните създания в играта. В Heroes IV акцентът пада не върху натрупването на стотици създания, а върху изграждането на същински богатири, което коренно променя геймплея.

The Army wants you. Sign in and be a man/monster/beast/undead

Едно от интересните нововъведения е, че вече не можете да наемете всички видове създания от прилежащия ви град. Тъй като сигурно това ви се струва неясно, ще се опитам да го обясня по-просто. Както помните, в предишните игри имаше създания до 7 ниво, а сега те вече се делят само на четири нива. За всеки вид град се падат по осем създания (по два вида армии за всяко ниво). Интересното е, че освен създанията от първо ниво, при 2-ро, 3-то и 4-то ще трябва да се спрете само на единия вид войска. Така например в Haven ще избирате между монаси и кръстоносци или пък между ангели и рицари (champions). Обикновено двете единици от всяко ниво са различни по вид (стрелци, бойци, летящи единици и пр.), така че ще ви се наложи да решавате кои създания ще са ви по-полезни в конкретната ситуация. Тази новост прибавя един пикантен стратегически елемент и често ще ви изправя пред хамлетовски дилеми как точно да развиете градовете си, от какво имате нужда най-много и как е най-добре да го постигнете.







Създанията, които можете да вербувате, вече не се изсипват наведнъж в началото на всяка седмица, а пристигат периодично всеки ден. Така например, ако е показано, че креатурите в произволна сграда се обновяват с 19 на седмица, това означава, че ще получавате по три броя дневно, а последните два дни – по две. По този начин не е нужно като в предишните части да чакате цяла седмица, за да попълните редиците си с нови рекрути.

Всяко създание вече има минимум по една специална способност и повече гадини могат самостоятелно да правят магиите си по време на битка, по същия начин, както и героите. Тази новост е полезна, защото премахва случайния фактор при уменията им на бойното поле и ви позволява да ги използвате още по-целенасочено.

Както вече споменах, не е нужно създанията ви да са прикачени към герой и затова в Heroes IV е изключително полезно да си създавате малки скаутски отряди, които могат да събират злато и артефакти из картата, макар че за съжаление не могат да потурчват мини – тази при-





вилегия все още е запазена само и единствено за героите.

Последната изключително важна новост, засягаща армиите ви, е възможността да ги транспортирате автоматично между отдалечени градове посредством кервани. След като наемете керван в някой от градовете си и му поверите желаните от вас единици, той ще ги закара до избрания от вас град, без движението му да бъде показвано на картата (което означава, че избягва всички опасности по пътя). Освен че е безопасен и адски удобен, този транспорт е и по-бърз отколкото всяка ваша войска или герой на картата. Керванът е незаменим, когато някой от далечните ви гарнизони спешно се нуждае от свежи подкрепления. Компютърът например се възползва пълноценно от това подмолно и изключително смислено нововъведение.

Битките и AI-то

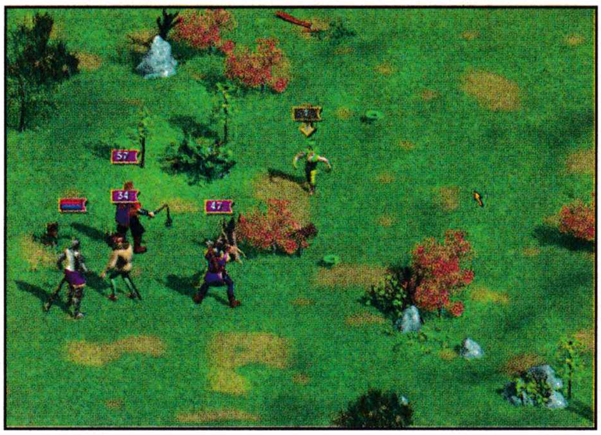
Ще се сблъсквате както с армиите на чуждите герои, така и с неутрални, бродещи чудовища. Това ме навежда на мисълта, че въпросните "бродещи чудовища" вече наистина бродят из картата (за разлики от предишните Heroes-игри), което често ще ви създава големи главоболия. Новото изометрично бойно поле не променя съществото на битките по никакъв начин. Много по-важно е, че когато атакувате някоя чужда единица, тя ви контраатакува мигновено. Моменталната размяна на удари не само е по-логична, но и премахва някои наследствени несправедливости на поредицата. Стрелците вече също имат променен "line of sight" и може да се случи да не могат да стрелят, ако пред тях стои ваша единица и им запречва полезрението или ако вражеските войски са твърде далече.

При атака над градове обсадата вече изглежда по съвсем различен начин: без катапулти и рутене на стени. Сега сухопътните ви войски могат да нахлуят само през портата, стрелците имат възможността да стрелят единствено по долепените до стената единици (долепването реално значи, че те всъщност защитават стената), а летящите ви армии както и преди имат най-голямото предимство.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	9	8

Говорейки за битките, не мога да не обърна специално внимание на AI-то, защото смятам, че в тази насока промените спрямо предишните части са наистина сериозни.

Първото, което се набива на очи, е, че Heroes IV е наистина сложна игра. Ако преди са ви липсвали стратегически предизвикателства, тук ще ги откриете поднесени в големи дози – толкова големи, че ще се задавите. Започнах играта на най-високата степен на трудност (Champion), защото съм отворко, но и защото в предишните части на поредицата това никога не ме е притеснявало. Викам си: "Ще си събера армийката набързо, както правех преди, ще наритам всичко живо и хоп, победата е моя. Преди обаче не ми се налагаше да мисля за неутралните армии (освен първите 15-ина минути), а сега те са най-лютият ми враг. Да, вече найтрудни за побеждаване не са компютърните играчи, а неутралните армии, които са толкова многобройни и толкова ентусиазирани да се бият с вас, че редовно ще ви възпират волния устрем. AI-то им е превъзходно. Забелязах, че винаги се опитват да елиминират най-ценната ми и най-уязвима единица и ако се налага, са готови да я атакуват до дупка. Усетят ли пролука в защитата ви, моментално я използват. Често една от най-добрите тактики за заблуда на вражата сган е да пръскате из картата малки отряди от таласъми, феи и тем подобни дреболяци, които за кратко да задържат врага и да ви дадат достатъчно време да направите необходимите дефанзивни магии на войските си. Да забавите чуждите войски с магии (slow, binding liquid и т.н.) често се оказва решаващо, защото срещу вас обикновено настъпва тройно по-голяма армия. За първи път в Heroes IV ще се наложи да изпробвате пълната гама от магии, много от които са ви се стрували напълно безполезни преди.

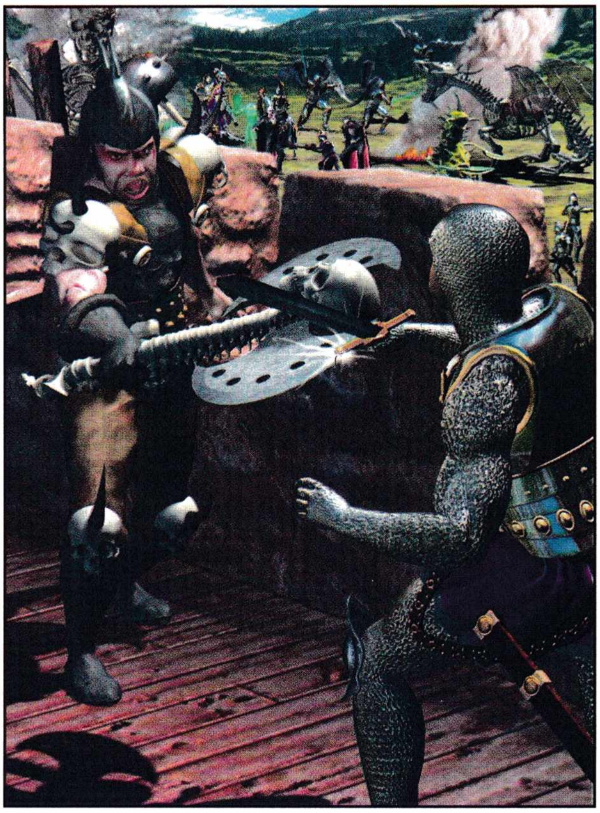


И все пак ужасно неприятно впечатление прави фактът, че на места играта е просто невъзможна. Веднага мога да ви дам пример с втора карта на първата кампания, в която с Лизандър и Проето трябва да изпълнявате глупавите поръчения на още по-глупавия Оракул. На степен Champion това ниво чисто и просто е неминаваемо. Каквито и фокуси да правите, никой не може да ме убеди, че само с наличието на четирима не особено развити герои (единствено Лизандър е 18 ниво) можете да надвиете голяма армия от efreets, nightmares и medusas, при положение, че само горгоните ви трупират от раз с вкаменяващия си поглед. Това впрочем ми напомня, че в предишния Heroes не съм преигравал която и да е битка повече от три-четири пъти. Тук ми се случи да разиграя стотина пъти едно-единствено сражение с всевъзможни конфигурации, без да постигна нищо.

Както бродещите армии ще ви създават сума ти главоболия, така компютърните герои са глупави като кучета – вместо да кроят пъклени планове как да ви приватизират територийките, да ви попречат или нещо друго, те обикновено киснат около замъците си и няма земна сила, която да ги накара да се размърдат.

Като цяло в Heroes IV стилът на игра е коренно различен – сега ще водите епични схватки за всеки сантиметър земя, за всяка една мина, ще завладявате териториите постепенно (това дебело подчертано) и

ще се старaете да запазите контрола си. Преди цялата трудност беше в първите няколко минути, докато не натрупате достатъчно ресурси и съответно – армии. Сега обаче не можете да се сдобиете бързо с ресурси и жълтички, защото всичко е значително ограничено спрямо предишните части. Реално погледнато, системата на боевете сега е доста по-комплексна, по-претенциозна, по-балансирана и най-вече по-трудна. Дали това за вас означава и "по-добра" можете да прецените сами.



Графиката, звуците и недостатъците

Графиката остави у мен противоречиви чувства. От една страна, картите са свръхдетайлни и на места доста красиви, но често теренът е толкова пренатруфен, а шарениятa – толкова доминираща, че ставате разногледи. Другият минус са анимациите на създанията. Всички са единодушни, че новите единици не притежават чара, индивидуалността и особеното чувство за хумор а ла анимационен филм на първообразите си. Не че новите създания са грозни, напротив, просто дизайнът на повечето от тях е някак си скучен, обикновен, безличен.

Звуците не се нещо особено – повечето от аудио-ефектите на приключенската карта са се запазили напълно от предишната част, но това не е болка за умиране (досадни са само едни непрекъснато кудкудякащи кокошки, техните вратлета тънки). Музиката обаче е връх на сладоледа, истински шедьовър. Саундтракът е удачна смесица между инструменталния саунд на предшественика и оперните мелодийки от Heroes 2, като на моменти музиката ми напомняше за "Властелинът на пръстените".

Както виждате по оценката, HoMM 4 далече не е заслужила перфектна оценка. Това се дължи на редица недостатъци, най-видните от които са множество "pleasure killer"-бъгове. Това е изненадващо, защото "буболечките" никога не са тормозели поредицата. Няма да се спирам на всички дребни бъгченца, а ще спомена само най-важните бъгища. Откровено най-досадният от всички проблеми е т.нар. 'memory leak' bug, който, независимо дали разполагате с най-модерната PC-конфигурация, ще ви убие удоволствието. Благодарение на него играта върви нормално около половин-един час и почва да забавя все повече и повече, докато не стане почти невъзможна за управление. В такива моменти движението на конниците ви изглежда просто смехотворно и имате усещането, че ездачите правят някакви мръсотии с конете си. Освен забавянето HoMM 4 има проблеми с просирването на музиката и засичане (сравнително рядко, но все пак). Едва ли е нужно да ви казвам какви благословии изрекох към създателите ѝ, точно когато бях на път да спечеля битка, която бях гласил два часа на Champion и играта зависна. Гадно!



Друг проблем, който също изглежда се е появил при мнозинството от геймърите, е плавността на играта. Heroes (1-3) винаги е вървяла като масло, а сега е

плавна като вкаменена фекалия на птеродактил

Подвижната камера непрекъснато се залепва за героя ви и ако не сте нагласили на максималната разделителна способност (1280x1024) и нямате голям монитор, ще станете свидетели на ужасни насичания. Heroes IV очевидно е правена, за да я играете САМО и единствено в най-високата разделителна способност. В 800x600 точки, тя просто не се играе.

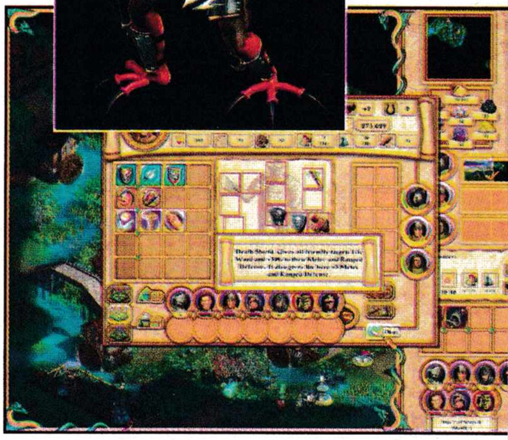
Епилог

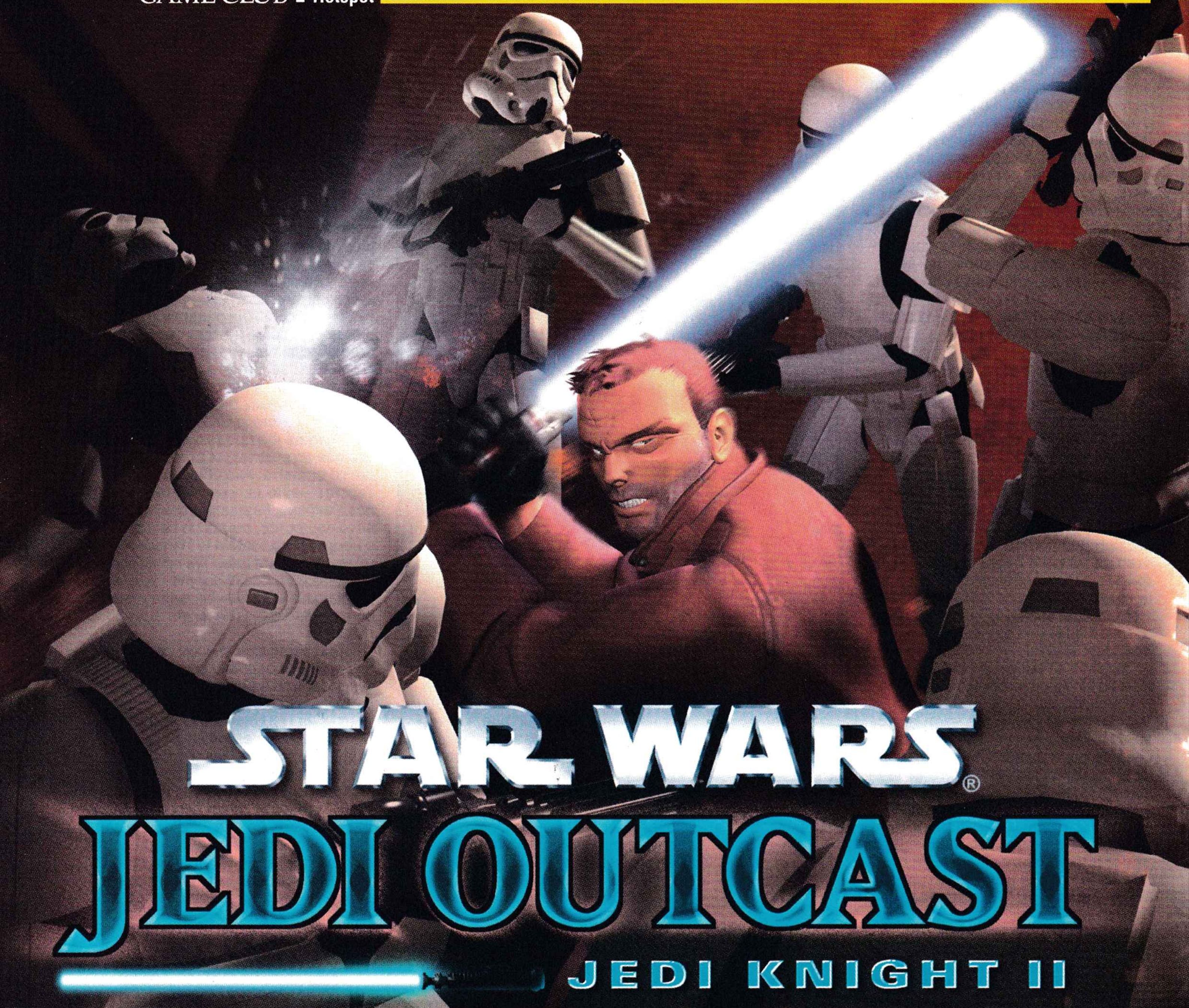
По играта се изсипаха твърде много критики, но все си мисля, че хората, които са се разочаровали от нея, просто са очаквали Heroes 3 1/2, а не истинско продължение. Те не са искали да се съобразят с новостите, не са имали нужното търпение. Истината е, че Heroes IV има много повече стратегическа дълбочина от предшествениците си. Трябва да решавате как да изградите градовете си, къде да изпратите войските си и как да ги организирате, по дяволите сега имат абсолютно решаващо значение дори такива детайли като дали сте избрали правилната от трите формации за битката и къде се намират в строя в различните герои и създания. И нека бъдем честни един към друг – Heroes от 1 до 3 бяха лесни – Heroes 4 е предизвикателство и ако обичате истински стратегиите, ще го оцените. Ако обаче само си търсите нещо да цъкате отегчено пред екрана, без да раздвижите сивото вещество, по-добре се заемете с нещо друго. HoMM IV напомня за отлична партия шах. Тук всеки един ход е важен. Всеки загубен ход може да означава загуба, една грешка обикновено е фатална. Уплашихте ли се?

Играта поставя съвсем различни акценти от предшествениците си – тук главните действащи лица са героите, а не създанията и мениджмънтът на градовете и ресурсите. Вече играта не е Armies of Might&Magic, а Heroes и този път nomen est omen.

В заключение – Heroes IV не е перфектната игра, тя безспорно има недостатъци, но въпреки това е забавна и пристрастяваща като своите предшественици. Най-важното – играта наистина е различна от предишните части, при това без да изменя на базовите концепции на HoMM, които всички обичат и ценят.







STAR WARS® JEDI OUTCAST
JEDI KNIGHT II

■ Lucasrts/Raven Entertainment ■ www.lucasarts.com ■ P2 350, 64 MB RAM, 620 MB HDD, 16 MB 3D Video ■ 3D action ■ 1 CD

"Преди много време в една далечна, далечна галактика..." – с тези думи започва всеки епизод на култовата сага Star Wars и често само те са достатъчни, за ускорят пулса на феновете както пред големия екран, така и пред компютърния монитор... Къде се крие магията на Лукас? Може би в простичкия факт, че "Звездните Войни" са нещо повече от няколко пълнометражни филма, те се превърнаха в цял един свят, отдавна излязъл извън тесните рамки на оригиналната кино-трилогия и съвременните нови епизоди. Романи, разкази, комикси и десетки компютърни игри допълваха и обогатяваха този свят през годините, а по всичко си личи, че това явление ще продължи и за в бъдеще. И макар че марката Star Wars в геймърския свят отдавна не е някогашната стопроцентова гаранция за качество, игри като X-Wing, Tie Fighter и Dark Forces принадлежат на миналото, а LucasArts все по-често са в ролята на разпространител, но не и на автор, играчите продължават жадно да поглъщат всяко едно заглавие...

Кайл Катарн – наемникът от играта Dark Forces, който открадна плановете за първата Звезда на Смъртта и успешно саботира свръхсекретния имперски проект Dark Trooper. Джедаят от играта Jedi Knight, който овладя тънкостите на Силата, пребори се с изкушенията на Тъмната Страна и запази тайната на мистичната Долина на Джедаите. Осем години по-късно той е прерязал връзката си със Силата и отново действа като наемник на страната на Новата Република...

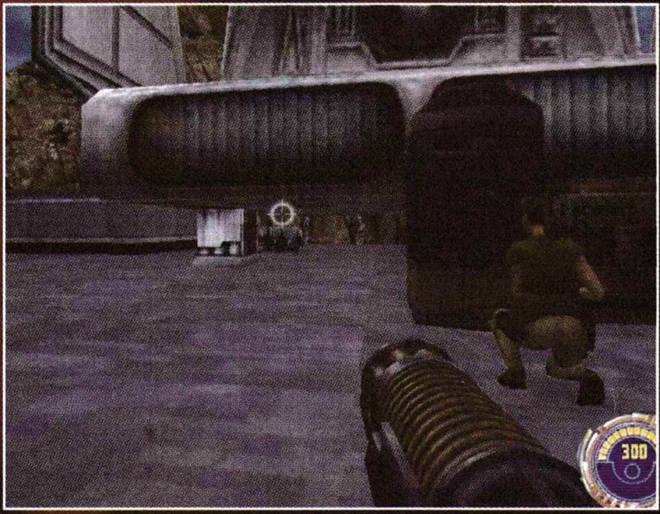
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

В същност играта Jedi Knight имаше два алтернативни завършека и предоставяше на играча съдбовния избор между Светлата и Тъмната Страни на Силата. Но дори навремето да сте я завършили като властелин на злото, още в интрото на Jedi Knight II ще разберете, че волята на Кайл Катарн е била по-силна. И все пак явно изкушението е било огромно и страховито, защото героят ни се е отказал завинаги от джедайските се таланти, а светлинният му меч е предаден на съхранение при Люк Скайуокър. И все пак обетът ще бъде нарушен, а майсторът-джедай Катарн отново ще използва най-елегантното си оръжие – Силата. В момента Кайл дори не подозира какво му готви съдбата. Той не е нищо по-различно от това, което беше в Dark Forces или в началото на първия Jedi Knight – циничен наемник с груба външност, абсолютен професионалист с всяко познато оръжие. Кайл все още е в стария си кораб, придружаван от своята помощничка и любима Джан Орс. Но макар че в живота му като че ли всичко си е все същото, в галактиката са настъпили коренни промени. Ролите на двамата най-големи играчи вече са разменени – Бунтовническият Съюз се е превърнал в могъщата Нова Република, а срещу тях стоят жалките останки от някогашната Империя. И все пак, дори в този период на относително спокойствие, въоръжените конфликти не са нещо невиждано.

Както много от вас знаят, макар че носи логото на LucasArts, играта всъщност е разработена от Raven Entertainment – създателите на хитовете Heretic, Heretic II и Star Trek: Elite Force.

Използвана е графичната машина на Quake III: Team Arena.

Резултатите са доста добри, макар и играта да не изпъква в графично отношение сред всички останали добри съвременни 3D-екшъни. Моделите на героите и декорите са доста сложни, прави впечатление качественото анимиране на противниците и някои спец-ефекти – например огнените следи, които оставя светлинният меч по стените. От друга страна, се забелязват и пропуски в други дребни детайли – примерно сиянието на меча изобщо не осветява тъмните пространства около вас, макар че хвърля отблясък върху героя ви (странното е, че този ефект бе реализиран успешно в оригиналния Jedi Knight). На моменти, да речем при използване на определени умения или при смърт на главния герой, за постигане на максимален кинематографичен ефект се използва забавяне на камерата в стил "Max Payne". И все пак, според мен най-внушителни в играта са джедайските дуели – тук авторите заслужават суперлативи, защото наистина са се постарали. Лазерните остриета проблясват, героите парират, правят салта, използват всевъзможни трикове и хитрини, хвърлят мечовете си като бумеранг, в един момент просто мерят силите си, а камерата се върти около тях, в следващия тестват ловкостта си или владеенето на Силата. И всичко това става съвсем интерактивно в самата игра, а не в някаква изкуствено режисирана анимация. Дуелите не само изглеждат много красиво, а и се случват доста често, като понякога има и джедайски мелета с повече от двама участници, така че очите ви ще пируват, докато ръцете се опитват да се преборят с критичната ситуация.



Това е началото на едно грандиозно приключение.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
8
Общо
9

Овладяването на нестандартните елементи в геймплея е предизвикателство

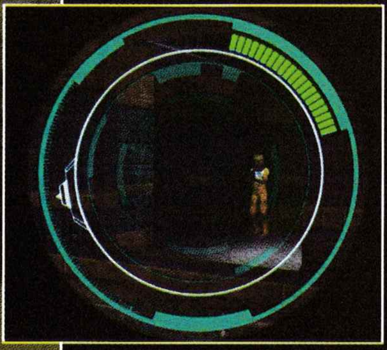
Става въпрос естествено за светлинния меч и джедайските умения, които започват отново да се възраждат в Кайл. Защото, нека си го кажем честно – именно това е солта на тази игра. Арсеналът от оръжия и предмети е богат, интересен и полезен, но нещо повече или по-малко подобно ще открием в абсолютно всяка игра от жанра, докато джедаите са си запазена марка на Star Wars игрите. Точно заради това играта сякаш в началото тръгва малко мудно и става същински интересна едва когато Катарн отново тръгва по пътя на джедаите и за втори път овладява Силата. От този момент нататък повечето играчи превключват на 3rd person перспектива, активират светлинния меч и започват да разчитат изключително на мистичната мощ на джедаите. Аз самият не направих изключение – използвах конвенционалните оръжия относително рядко, примерно за отстраняване на врагове от големи разстояния, а за стандартните ситуации се уповавах на джедайските таланти на Кайл. Точно тогава играта ме грабна и увлече същински – това е геймплей, подобен на който няма да откриете никъде другаде, освен може би в оригиналния Jedi Knight.

Различните умения са разделени на активни и пасивни, като активните се използват директно с доста неудобните за целта функционални



Кът-сцените, реализирани предимно с енджина на играта, за мен бяха едно малко разочарование.





Нелегалната Tenlor DXR-6 Disruptor Rifle е най-доброто оръжие за премахване на врагове от разстояние.

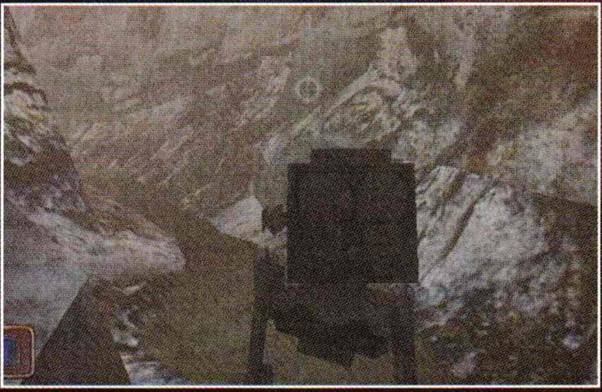
Финалната битка не е трудна, но трябва да подходите към нея както подобава на един рицар-джедай.



След като избиете няколкостотин стормтрупера, някак си преставате да се впечатлявате от тяхното присъствие.



В кръчма като тази престрелката е неизбежна.



Имате ли книжка за правоуправление на AT-ST (All Terrain Scout Transport)?

клавиши (съветвам ви при първа необходимост да преконфигурирате стандартното управление). Активни джедайски умения са например "Скорост", "Лекуване", "Дърпане", "Бутане", "Светкавица" и още няколко. Пасивните се използват директно при нужда – такива са например "Скок", "Блокиране" (на вражески атаки с меча), "Хвърляне на меч" и "Боен Стил" (можете да превключвате между три стила – стандартен, бърз и силов).

В мултиплейър се появяват и няколко специални "отборни умения"

За всяко умение има три степени на овладяване, като всяка следваща е по-могъща. За разлика от Jedi Knight, тук уменията не са разделени на "Светли" и "Тъмни" – нищо не ви пречи да използвате синята светкавица на Императора или удушаващата хватка на Вейдър и да си останете "добър" рицар-джедай. Като цяло уменията покриват почти всички възможни ситуации и ако станете истински вещи с тях, ще разберете, защо са за предпочитане пред конвенционалните оръжия и къде точно се крие мощта на джедаите. Представете си да речем, че някой стреля непрекъснато с ракети срещу вас. В стандартен 3D-екшън би трябвало да скачате, клякате, strafe-вате и изобщо, да направите невъзможното, за да оцелеете. В Jedi Knight II имате една нова опция – просто да използвате умението "бутане" и да върнете ракетата като писмо без марка обратно на подателя. Гарантирам ви, че ще ви се иска да видите физиономията му в този момент. Докато все още съм на темата за джедайските умения, нека спомена и едно малко разочарование – в соловата кампания не си избирате по никакъв начин кои умения да усъвършенствате и няма как "да специализирате" по желание, както беше положението в оригиналния Jedi Knight.

Джедайските дуели никога не са били толкова впечатляващи.



Сега му е времето да кажа още няколко думи за джедайските дуели, този път от гледна точка на геймплея. Тръпката е огромна, защото развитието, поне докато сте неопитни, е до голяма степен непредвидимо, а смъртта ви очаква само след една или максимум две грешки. В началото дуелите ще ви се струват като руска рулетка, но всъщност не е толкова трудно да станете майстор в тях, стига да имате желание да се научите. Присъстват предостатъчно възможности за тренировка, защото противници със светлинни мечове по нивата има предостатъчно (за разлика от Jedi Knight, където такива бяха само босовете).

Няколко думи за арсенала

Въпреки че най-впечатляващи в играта безспорно са светлинните мечове и джедайските умения, авторите не са пропуснали да ни предоставят богат арсенал от оръжия и предмети, които могат да се пренебрегнат донякъде във втората половина на соловата кампания, но са особено полезни в някои специфични мултиплейър игри. Няма да описвам всяко едно от оръжията в детайли – те са над 10, като по традиция имат два режима на стрелба – нормален и алтернативен. Естествено присъстват класики като бластер, боукастър, термален детонатор, както и много нови или модифицирани стари пушкала. Аз лично най-много се зарадвах на снайпера Tenlor, който е идеалното оръжие за премахване на врагове от разстояние, но е изключително неприятен в ръцете на врага. Няколко от предметите заслужават специално споменаване. Още от самото начало ще разполагате с макробинокъл, което е Star Wars версията на далекогледа, а бързо ще се сдобиете и с прибор за нощно виждане – доста неудобен за ползване, защото стеснява много зрителния ви диапазон. Можете да вземете преносимо автоматизирано



оръдие или летящ дроид, стрелящ с лазер, които да активирате, когато ви потрябва допълнителна огнева мощ. Друг интересен, но рядко срещан предмет е стационарният щит, който при активиране защитава цялата област в определен радиус.

За AI-то (Изкуствения Интелект) на враговете могат да се кажат само хубави неща. При противниците със светлинни мечове то е почти съвършено, но и обикновените стормтрупери проявяват завиден интелект – опитват се да ви изненадат в гръб и стратегически отстъпват, когато са обречени да загубят. Понякога се случват доста интересни ситуации. Примерно веднъж издърпах със Силата оръжието на един стормтрупер, който тутакси вдигна ръце в знак, че се предава. Като благороден рицар-джедай го пощадих, обърнах му гръб и продължих нататък, но шестото ми джедайско чувство ме накара да се обърна след няколко крачки... само за да видя как гадината вдига оръжие от земята, за да ме застреля в гръб! Оттогава започнах коля със светлинния меч абсолютно всички врагове, дори и беззащитните, пък ако ще Тъмната Страна да ме погълне!

Нивата са грандиозни и внушителни, но може би прекалено линейни за моя вкус

В общи линии играта не е дълга и се минава на един дъх, стига да се преборите с интегрираните пъзели, които често са много по-голямо предизвикателство от битките. Много играчи критикуват Jedi Knight II точно заради тези загадки, които по много неприятен начин "замразяват" прогреса ви (например финалното ниво се състои само от пъзели, при това много трудни). Лично аз нямам нищо против тях и смятам, че приятно разнообразяват геймплея, още повече, че са изцяло в духа на предшествениците на тази игра – Dark Forces и Jedi Knight.

Мрежовата игра предлага не само нови игрови елементи, а и няколко относително нестандартни варианти на игра – примерно Capture the Yosalamiri – Йосаламирът е подобно на гущер животно, което поглъща всички проявления на Силата в определен радиус. Друга интересна игра е Jedi Master, където точки от убийствата печели единствено играчът, който в момента държи единствения светлинен меч. Няма да ги описвам подробно останалите режими, но те също си струват.

Jedi Knight II: Jedi Outcast е чудесна игра, макар и да не може да се нарече чак революционна – повечето й добри идеи са заимствани от двата именити предшественика. Има и няколко елемента, които като че ли можеха да бъдат направени по-добре – например кът-сцените, които са странна комбинация между реализирани с енджина на играта анимации и Full Motion Video там, където не присъстват персонажи. Но този и останалите дребни дефекти лесно се преглъщат, защото Jedi Outcast е игра, в която можете да въртите светлинен меч, да използвате Силата, да си говорите с Люк Скайуокър, Ландо Калоризиан и Мон Мотма, да управлявате AT-ST Walker, както и да стреляте по стормтрупери. Или с други думи – защото е Star Wars, при това в най-добрите традиции на тази марка!

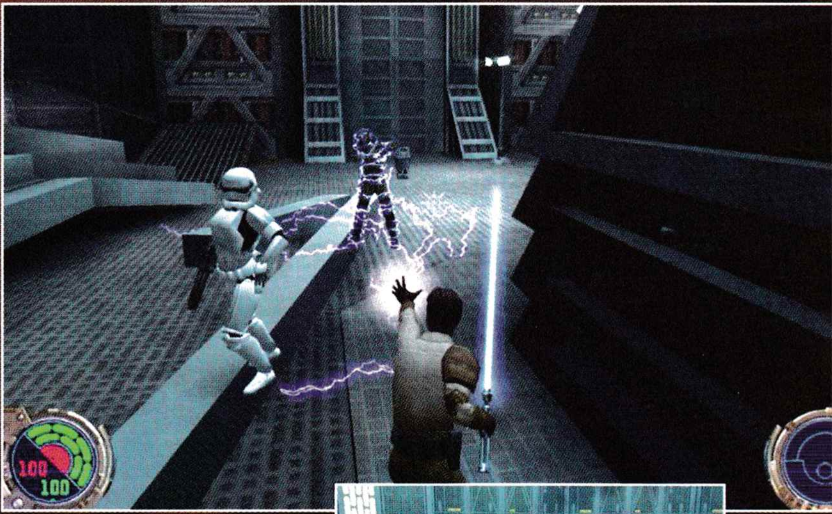
– +

Плюсове:

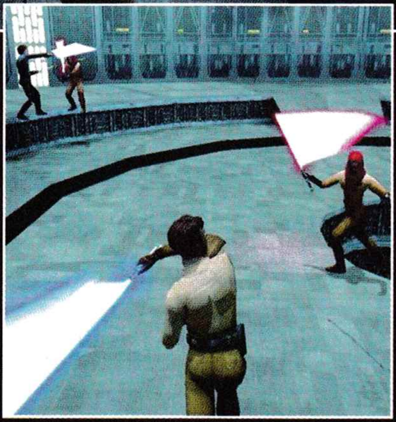
- Star Wars
- Добавя нехарактерни елементи към стандартните за жанра
- Добра графика и звук
- Превъзходна хореография на битките със светлинни мечове
- Богат арсенал от оръжия и предмети
- Много пасивни и активни джедайски умения (някои се проявяват само в мултиплей-режим)
- Съчетава успешно 1st person и 3rd person геймплей

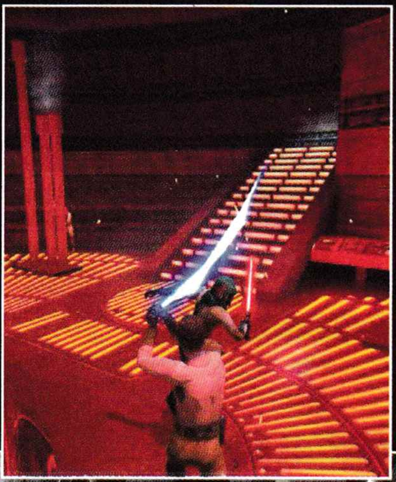
Минуси:

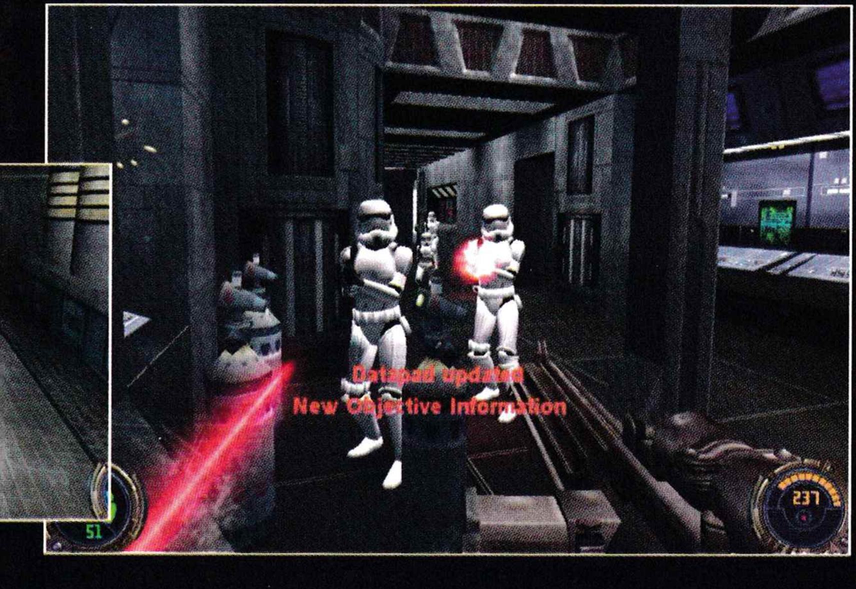
- Относителна линейност на нивата
- Не можете да управлявате развитието на героя (не избирате кои джедайски умения се усъвършенстват)
- Кът-сцените, реализирани основно с енджина на играта, отстъпват на снимаените анимации от оригиналния Jedi Knight
- Сравнително кратка
- В началото започва мудно, става интересна едва на покъсните нива



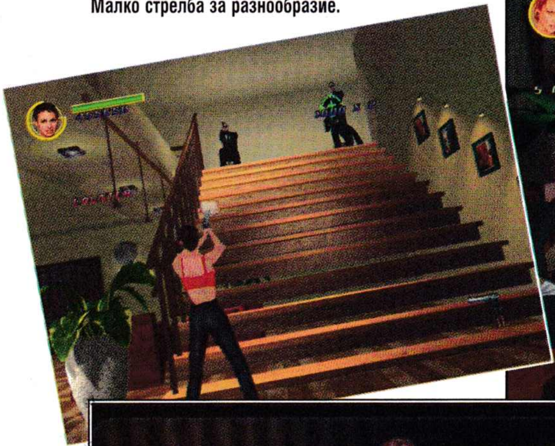
Тази синя светкавица не беше ли доскоро оръжие единствено на Тъмната Страна?











Малко стрелба за разнообразие.



След невероятното combo "настъпване с токче – ритник по коляното – удар с чантичката по главата", този е мръсник е аут.



Филмчетата са най-стойностното нещо в играта.



Искам Памела за бодигард!

■ Ubi Soft Entertainment ■ www.ubi.com ■ PII-300, 32 MB RAM, 4MB Video ■ Action ■ 1 CD

Ако бях Слави Трифонов, в този момент щях да възкликна "Мале-е-и-й", екранът на телевизора щеше да се покрие с червени точки и щях да започна да ги дрънкам едни... Но тъй като съм просто скромен писач на гейм-ревюта в PC Club, ще се въздържа и няма да ви говоря за силикони, гръдни обиколки, а още по-малко за разни филмчета в Интернет с откровено сексуално съдържание. Все пак в случая става дума за посредствена компютърна игра по един отчайващо тъп телевизионен сериал и колкото и да ми е трудно, ще опитам да се придържам в рамките на добрия тон.

Графика
6
Звук
7
Геймплей
3
Общо
4

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

И като започнах темата за тъпите сериали, защо да не си поговорим също за тъпите игри. Мисля, че V.I.P. е точно такава. Въпреки цялото ми уважение към Ubi Soft, тяхното творение не е нищо повече от добре премислен ход, чиято цел не е била създаването на нещо качествено и забавно, а просто ефективен начин да се изкарат бързи "пари", като за целта се използва популярността на русокосия секс-символ. Ако трябва да съм напълно честен, V.I.P. не става за нищо и единствената причина за присъствието на този субпродукт в списанието се нарича Памела Андерсън.

Както вече сте разбрали, играта представлява опит да се направи някакъв виртуален вариант на популярния ТВ-сериал V.I.P. Ако си спомняте в него Памела беше Валъри Айрънс и по някакво странно стечение на обстоятелствата се подвизаваше като шефка на частната детективска агенция V.I.P. (Vallery Irons Protection) Нейният образ в голяма степен се покриваше с този на типичната блондинка от многобройните вицове по темата. В същото време нейни партньори в бизнеса бяха група от суперпрофесионалисти – бивши агенти на тайни служби, спецове по оръжията и компютърни гении. Всички тези герои ще срещнете и в играта на Ubi Soft.

В жанрово отношение V.I.P. е странен коктейл. На пръв поглед играта силно наподобява появилата се преди две години Urban Chaos. Като реализация обаче положението е трагично. Тук няма да се наложи да мислите, да избирате някаква тактика, да имате точен мерник и бърза реакция. Всичко е сведено до папагалско повтаряне на инструкциите, които се появяват на екрана. Екшън-действията се осъществяват с помощта на последователно натискане на определени комбинации от бутони. Най-глупавото в случая е, че не можете сами да избирате какво combo да направите, а трябва стриктно да изпълнявате предлаганите от компютъра и то за определено време. В началото комбинациите са елементарни, но с развитието на действието се появяват такива от по 5-6 бутона, което определено изисква способности на пианист-виртуоз. В случай, че не се оправите в конкретната ситуация, след няколко неуспешни опита да направите необходимото combo компютърът ви дава възможността с натискането на един бутон да разхвърляте противниците си. Всеки от героите в играта има своите предпочитани combo-та, като тези на Валъри Айрънс са направо умопомрачителни.

Основно бойно средство на русокосата сексбомба е неизменната бяла дамска чантичка,

която заедно с настъпването и ритникът по глезените може да прекърши агресивните мераци на цяла тумба мъжаги.



Сега ще изпиташ мощта на най-силното ми оръжие...

Във V.I.P. има режим, в който може да стреляте с различни оръжия – пистолет, автомат и пушка с оптически мерник, като за целта можете да използвате мишката. В зависимост от целта на "мисията" и активния в момента герой ще се наложи да се промъквате незабелязано или да изпробвате разни похвати от източните бойни изкуства. За съжаление всичко това е направено по същия безумно досаден начин. В играта са включени и някои бонуси, изразяващи се 24 филмчета и 48 картинки с героите от сериала, които стават достъпни след натрупването на определен брой точки.

Графиката е под всякаква критика и в общи линии единственото хубаво нещо в играта са чудесните филмчета между отделните епизоди. Това в никакъв случай не е достатъчно основание да хабите време и нерви в безкрайно некачественото, комерсиално произведение, наречено V.I.P.



ЕДИН НОВ СВЯТ НА ОТМОРА И ЗАБАВЛЕНИЕ

66 СУПЕР МОЩНИ МАШИНИ

И 5 ВОЛАНА



02/ 958 62 91

гр. София
ж.к. Борово, ул. Топли дол 1-3







Топ груп

Virtua Tennis

Най-добрата тенис симулация вече и за PC

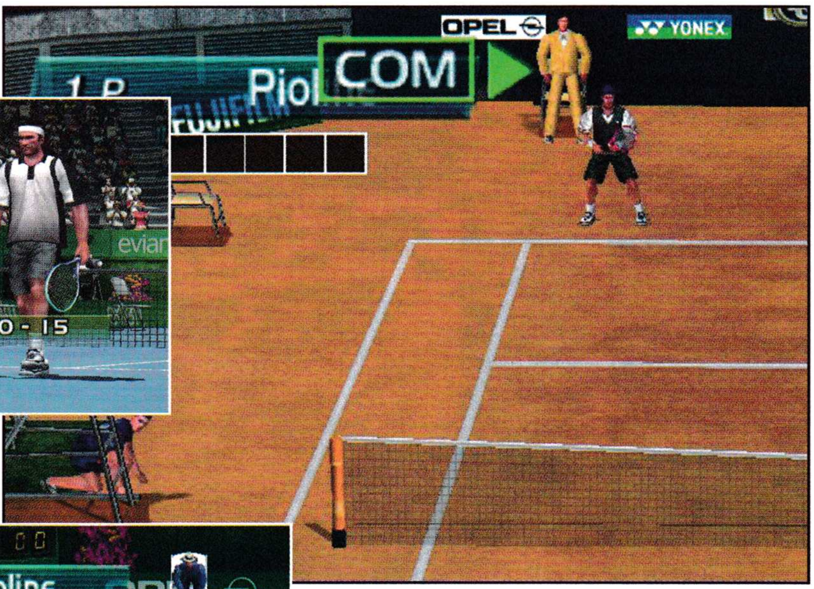
■ Hitmaker/Sega Sports ■ www.segasports.com ■ PII-450, 64MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Tennis Simulation ■ 1 CD

Винаги съм се чудил защо в цялото невероятно разнообразие от спортни симулации за PC липсва качествено направен тенис. Някак незаслужено игрите, посветени на този атрактивен спорт, бяха много далеч от съвършенството на виртуалния футбол, баскетбол или хокей. Ако не сте имали възможността да опитате удоволствието от динамиката, напрежението и точността, сега е моментът да направите това в култовото заглавие на SEGA, наречено Virtua Tennis...

Владо Георгиев
v_ georgiev@pcclub-bg.com

Моделите на тенисистите са сравними с тези в най-добрите симулации на EA Sports.

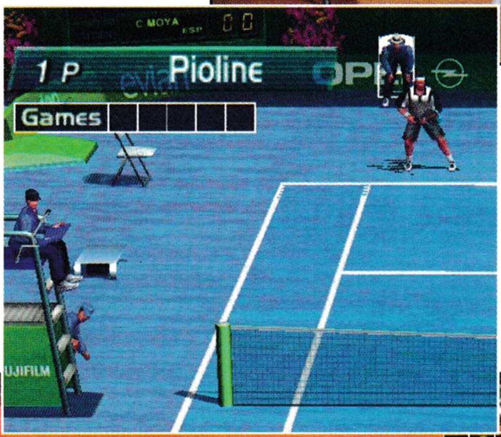




Мачът на червен корт е истинско удоволствие.

За добро или лошо конзолният пазар загуби един от своите легендарни играчи. SEGA не успяха да се справят в конкурентната битка и тъй като пазарът не търпи вакуум, освободеното от тях място веднага беше заето от оцелелите в борбата за клиенти. SEGA прекратиха съществуването си като разработчик на хардуер, но останаха на пазара на развлекателен софтуер. В интерес на истината на този етап те се ограничават предимно в портването на свои хитови заглавия за други платформи и случаят с Virtua Tennis е точно такъв. Обикновено отношението на геймърската критика към подобна практика е доста противоречиво и това не е случайно. Често крайният резултат от портовете е компромисен по отношение на качеството и не винаги задоволява очакванията на PC-геймърите.

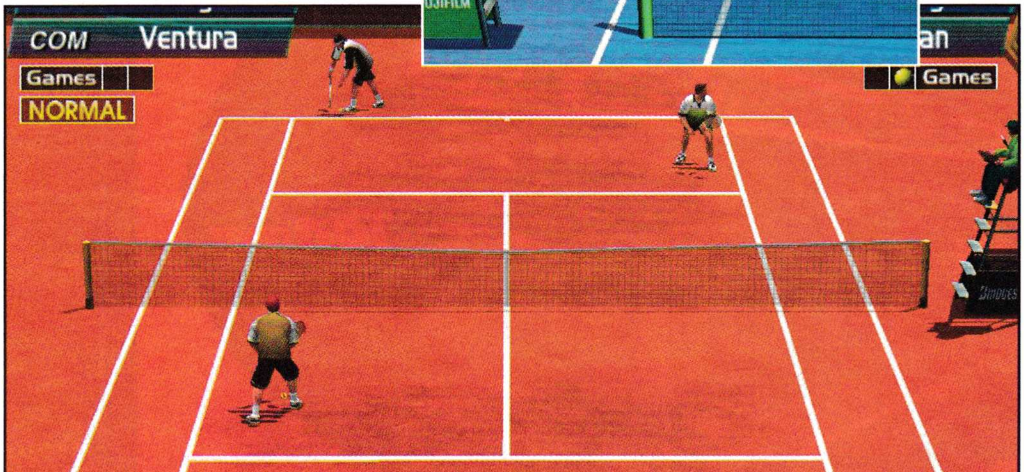
Изпълнението на сервис не е проблем във Virtua Tennis.



Virtua Tennis е едно от приятните изключения и смело мога да твърдя, че

това е най-качествената тенис симулация,

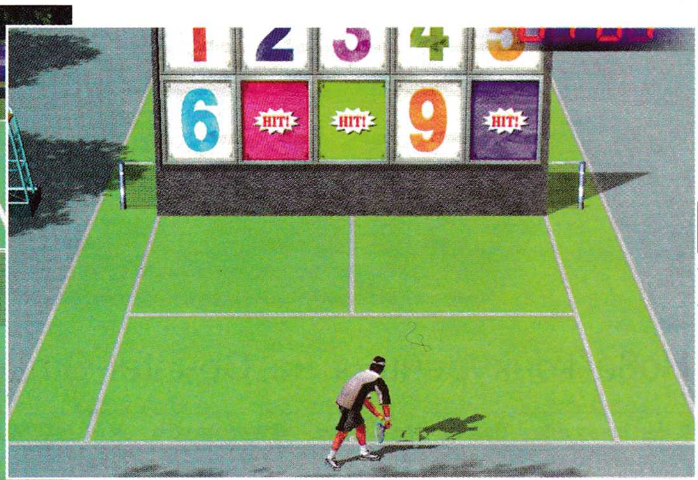
която съм срещал до този момент. Причината за моето твърдение е най-вече в прекрасния геймплей, който заглавието на SEGA предлага. Разработчиците са успели да напипат най-ценното в тениса и да го пресъздадат по наистина перфектен начин. Акцентът пада най-вече върху движението, доброто пласиране и тактиката в разиграването. Това е игра, в която първите стъпки не са особен проблем, но до съвършенство се стига доста трудно. Изпълняването на сервис е изключително лесно. Тук няма да се наложи да прекарате часове в тренировки, докато най-накрая успеете да вкарате топката полето на противника. Всичко се свежда до определяне на силата и посоката на удара. Контролът върху действията на виртуалния тенисист се осъществява само с помощта на шест бутона. Те са подбрани удачно, и макар че използването на стандартна клавиатура върши работа, най-добре би било да разполагате с някакъв геймпад. От позицията и начина на подхождане към топката в голяма степен



Играта по двойки изисква добра координация между партньорите.



Тази тренировка е пълен кошмар за начинаещите.



Всяко точно попадение носи паричен бонус в личната сметка на тенисиста.

зависи както типът на удара, така и неговата сила и острота. Всяко непремерено движение може да доведе до слабо изпълнение или пропуск. Отделно можете да избирате дали топката да бъде ниска или прехвърляща. Във Virtua Tennis можете да изпълните практически всички варианти на удари, които съществуват и при реалната игра.

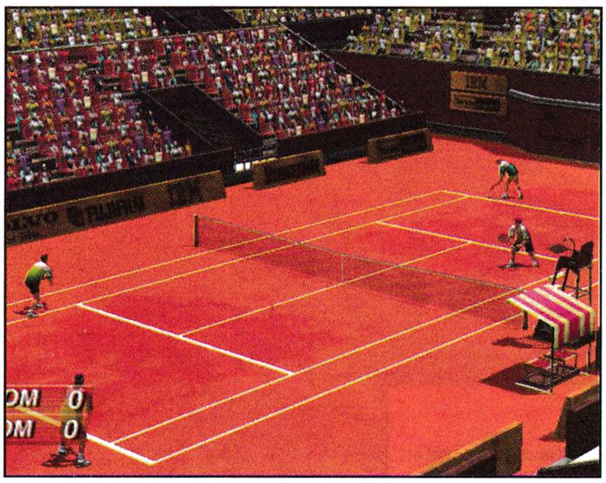
Особено впечатляващ е изкуственият интелект на компютърните противници.

Ако изберете най-ниското от общо четирите нива на трудност, едва ли ще срещнете особени проблеми при постигането на победа. По съвсем друг начин стоят нещата, ако решите да се пробвате в режим "very hard". Тогава ще трябва да сте готови да се изправите срещу перфектния играещ, безкомпромисен противник, който по никакъв начин няма да пропусне да се възползва от всяко слабо отиграване. Приятно впечатление прави влиянието на различните настилки върху играта. Мачът на изкуствена настилка е коренно различен от този на тревен или червен корт. Играта по двойки също има своите специфични особености. За разлика от единичната игра, тук координирането на вашите действия с тези на партньора са от особено голямо значение за крайния резултат. Когато към това добавим специфичните предпочитания на всеки един от тенисистите към определен тип настилка, става ясно, че Virtua Tennis е комплексна симулация, която предлага най-важните елементи от този спорт и то без да изпада в досадни технически подробности, които биха могли да убият удоволствието от играта.

Вариантите за игра са няколко. В тях няма да срещнете нещо кой знае колко различно или необичайно. Все пак това е спортна симулация и възможностите не са много. В режима Arcade трябва да постигнете победи в пет поредни мача, за да грабнете купата. Значително по-интересен игрови вариант е така нареченият World Circuit. При него нещата са значително по-реални и както в истинския живот почти всичко опира до пари. Тъй като започвате с доста скромна сума, ще се наложи да преминете през поредица от предизвикателства, за да напълните банковата си сметка. Парите са необходими за наемането на партньор за състезанията по двойки, за закупуване на нов екип, подмяна на кордажа на ракетата или получаване на право за участие в някой нов турнир. Преди да започнете с мачовете, трябва да преминете през поредица от тренировъчни упражнения, които са разпределени в три различни нива на трудност. Тренировките са изключително забавни и разнообразни. В тях ще усъвършенствате някои от основните удари и ще поработите върху силата, точността и координацията. Всяко успешно изпълнено упражнение ще ви донесе допълнителни финансови приходи. Те обаче са доста скромни в сравнение с тези, които могат да ви донесат победите в състезанията. В Exhibition ще имате възможността сами да определите правилата на играта и да опитате вкуса на победата в някои световно известните турнири (общо 10 на брой), които тук са с променени имена. Не мога да пропусна и радостния

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	9	8

Различните камери осигуряват прекрасен поглед върху играта.



факт, че авторите са положили усилия в разработката на мрежови варианти за игра, което е традиционно липсваща част при портовете от конзоли към PC.

За графичното оформление на Virtua Tennis могат да се кажат само добри неща. Атмосферата в играта е изключително реалистично пресъздадена. Анимираната публика, поведението на съдиите и подавачите на топки, както и променливите климатични условия при състезанията на открито са доста автентични. Моделите на тенисистите са изключително детайлни, а движенията им са плавни и много близки до истината. Техните лица са раздвижени и изразяват мимики, адекватни на случващото се на терена. Всичко това е постигнато по един сравнително икономичен начин, така че дори притежателите на по-слаби системи да могат да се насладят на качествената графика. Възможността за различни позиции на камерата осигурява картина подобна на тази при телевизионно предаване, което се допълва по чудесен начин от добре изпипаните повторения на ключови моменти от мача. Като единствен сериозен недостатък мога посоча липсата на каквото и да е въвеждащо филмче, но все пак не бива да забравяме, че в случая не става дума за съвсем нова игра, а за порт от Dreamcast към PC.

Звукът в играта е най-слабото място. По принцип тенисът не е от най-атрактивните спортове по отношение на звуковата картина, но тук разработчиците определено са претупали работата. Музиката прекалено еднообразна и се свежда до 2-3 банално, дори дразнещо звучащи парчета. Позиционирането на звука също не е изпипано добре, а участието на публиката е сведено до ръкопляскане, одобрителни и разочаровани възклицания.

Virtua Tennis предлага на феновете на виртуалния тенис това, което почитателите на футбола имат вече години наред в прочутата поредица FIFA. Балансираният геймплей и добре изглеждащата графика със сигурност ще бъдат оценени от всички, които обичат тениса и досега не са имали възможността да се срещнат с наистина качествена симулация на този вълнуващ спорт.

GLOBAL OPERATIONS

Нова конкуренция на Counter-Strike

■ Electronic Arts / Barking Dog Studios ■ www.ea.com ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video, Directx 8.0a ■ FPS ■ 1 CD



Май тук се е водила битка.



Тук успях да изненадам трима.

След абсолютната хегемония на Counter-Strike сред мултиплейър игрите започнаха да излизат солиден брой клонинги, повече или по-малко успешни. Никой от тях обаче не успя да измести CS. Причината е не толкова липсата на добри качества в конкурентните заглавия, а по-скоро инатът на повечето геймъри да погледнат някоя друга игра.

Иван Цирков
blader@mail.bg

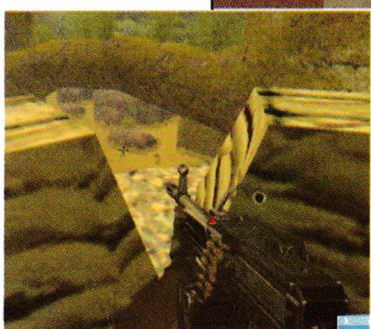
Barking Dog Studios е поредната компания, която се опитва да пробие на същия пазар, и според мен има пълните шансове да успее. Интересен факт около компанията е, че това в по-голямата си част са хората, работили върху петата бета версия на CS, които след това се отделят и основават собствена компания. Между двете игри има определени сходства, но според мен GO е значително по-добра от CS.

Като цяло идеята е проста – има два противопоставени отбора – терористи и контратерористи. Интересното в случая е, че за всяка от 13-те мисии в играта тези отбори са различни, т.е. на практика общият брой на отборите е 26. Мисиите нямат никаква връзка една с друга и са пръснати по цялото земно кълбо. Перу, Шри Ланка, Антарктика, Мексико, Чечения и др. Сюжет тук няма – просто на всяка мисия на двете враждуващи страни се дават някакви задачи, които трябва да се изпълнят. А тези задачи варират от убийството или защитата на определен човек, взривяване на някакъв обект или съответно обезвреждането на бомба, до простото задържане на врага за определено време.

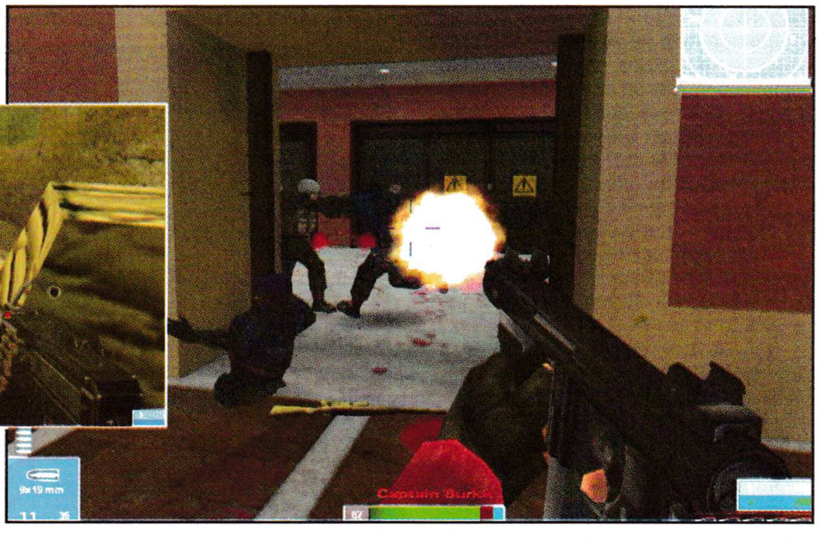
Тук отново е наблегнато предимно върху мултиплейъра и по-конкретно върху отборната игра. Може обаче да се играе и солова игра – първо като контратерорист, а след минаването на всички мисии – и като терорист.

За разлика от CS обаче тук няма рундове

Организацията на игра е като тази в Day Of Defeat и Return To Castle Wolfenstein. Когато един играч от даден отбор е повален на земята, той има избор между това да изчака лекар, който евентуално да го вдигне на крака, или да се respawn-не. Ако избере второто, се задейства таймер (варираш в зависимост от нивото) и той се прехвърля в превозно средство (хеликоптер, камион, бронетранспортьор), което го откарва обратно в нивото. През това време той може да променя екипировката или класа си. Но за това след малко. Всички негови съотборници, които са умрели, докато тече този таймер, също се прехвърлят при него в превозното средство и след изтичането му могат да се пуснат на бойната поле заедно. Играта не спира през това време и някои хора биха се запитали: "Добре, а не можем ли просто да чакаме на мястото, където започва вражеският отбор, и да му организираме засада?". Отговорът е "Не, не може". Защото всяко от тези превозни средства е въоръжено по някакъв начин и всеки вражески играч, оказал се близо до него, ще бъде убит мигновено. Освен това на някои мисии в района, където стартира играта даден отбор, са разположени например снайперисти, които не могат да бъдат убити (а в някои случаи дори и видени) – нап-

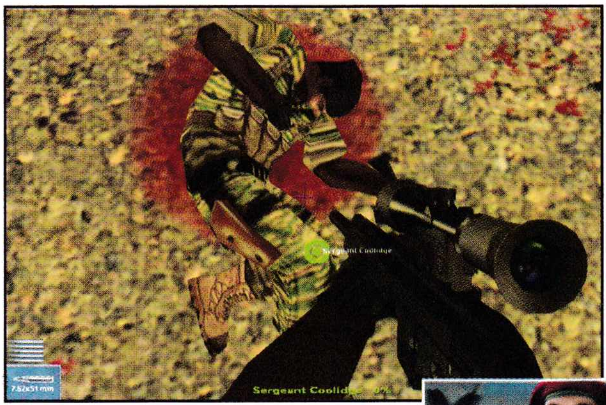


Само след секунда ще им покажа на тези долу.



Отново изненадата е на моя страна.

Повален съотборник очаква лекарска помощ.





Сензорът на разузнавача.



ример контратерористите понякога имат подкрепата на полицейски снайперисти, които пазят някой да ги причака там, където стартират. При убийствата на играчи или изпълнение на задачите се печелят пари, с които след това може да бъде закупена различна екипировка.

Тук е моментът да спомена за друга основна идея в играта – класовете. Всеки играч принадлежи към определен клас, което определя скоростта му на движение, избора на оръжия, бронежилетки, допълнителна екипировка, както и уменията му с различните видове оръжия. Всеки клас може да борави със всички видове оръжия, но с различна ефективност.

Класовете са шест на брой – Demoman, Heavy Gunner, Commando, Recon, Medic, и Sniper

Има и 7-ми клас – координатор, който не участва пряко в играта, но може да дава указания на съотборниците си, използвайки карта и система от камери. Всеки от тези класове има конкретно приложение и добрата координация между класовете е задължителна за успеха на целия отбор.

Оръжията в играта са много – 8 пистолета, 6 картечни пистолета, 6 щурмови пушки, 4 снайперски пушки, 4 картечници, 4 обикновени пушки (shotgun-и), два гранатомета – реактивен и обикновен. Освен това 4 вида гранати и два вида пластичен експлозив – с детонатор и с часовников механизъм, които са идеални за клопки. За жалост няма мини със сензори за движение. Има и допълнителна екипировка – противогаз, очила за нощно виждане, инфрачервени очила и три вида бронежилетки. Като цяло изборът е изключително богат. Освен това за повечето оръжия могат да се закупят допълнителни аксесоари – мерници, заглушители, разширени пълнители, фенерчета и т.н.

Пораженията, които оръжията нанасят, са относително реалистични – обикновено са необходими 2-3 изстрела, за да убиете някой. Другите качества на оръжията също са доста реалистични – откат, начин на действие и т.н. При почти всички оръжия може да се вкарва и патрон в цевта, което е доста добре (например при пистолет с пълнител, който събира 19 патрона, можете да вкарате един в цевта и така да имате общо 20). Отделно могат да се сменят и режимите на стрелба при оръжията, които го позволяват – единична стрелба, редове от три изстрела и автоматична стрелба.

Изключително оригинално е реализирано обезвреждането на поставена бомба. Пред вас има три жички, една от които трябва да бъде срязана. Съответно ако срежете някоя от двете погрешни жички – става много лошо. На помощ ви идва една джаджа, на която ѝ трябват около 15 секунди, за да определи коя жичка трябва да се среже. За жалост не винаги имате на разположение толкова време.

Играта се базира на LithTech енджин версия 2.5, разработка на Monolith, и познат ни от Blood 2, Shogo M.A.D., двете части на Alien vs. Predator, No One Lives Forever. Не е нещо зашеметяващо, но за целите на играта върши отлична работа, не е тежък (макар и играта да не е оптимизирана добре все още) и като цяло е доста по-добър от този на Half-Life, използван в CS, и който ще присъства също така и в CS: Condition Zero, макар и в леко обновен вариант. Няма някакви изключителни специални ефекти, но моделите са детайлни, текстурите – също, и като цяло нивото на изпълнение е над средното за този тип игри.

Звукът също е достатъчно добър, макар и изстрелите да са малко попресилени – в действителност стрелбата на оръжията не звучи като гърмеж, а по-скоро като пукот.

И сега стигаме до единствения по-голям проблем в играта – бъговете. А те са безброй много. Досега е излязъл един пач, който оправя по-голямата част от тях, но далеч не всички. Например е възможно при използването на оптика да не можете да движите мерника си, или пък да изпразните 2-3 пълнителя в някой враг, без дори да го уцелите. От друга страна, в мрежова игра се генерира огромно количество трафик, доста повече, отколкото е нормално и затова доста от големите гейм сайтове в интернет отказват да хостват сървъри на тази игра.

Като цяло, ако разработчиците успеят да елиминират всички тези проблеми, от това би излязло великолепно заглавие, което би могло да измести Counter-Strike от сърцата на геймърите.



Битката за Etheria

WARLORDS BATTLECRY 2

■ SSG/Ubisoft ■ www.warlordsbattlecry2.com ■ PII 350, 128 MB RAM, 8 MB Video ■ Fantasy RTS ■ 1 CD

Перфектната война! Не, не е дербито Левски-ЦСКА, а битката за престола на Etheria! Същата страна, в която се развиха действията от първата Warlords Battlecry. Тогава главният герой премина през една невероятно кампания, пълна с неочаквани обрати и приумици на съдбата. Сега залогът е друг – кой ще успее да подчини враждуващите раси и да стане първият от много векове крал на страната!

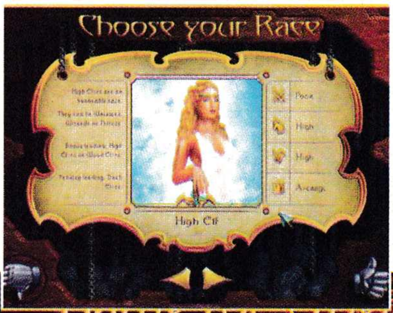
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Необходимо е съвсем малко. Дванадесет враждуващи "раси" и шестдесет и седем области с най-разнообразно население – и всички те трябва да се преклонят пред вашия меч, жезъл, скиптър или кама на безмилостен убиец...

Walords Battlecry 2 е създадена на абсолютно същите принципи както и предшественика си – а заслугата на производителите е в това, че въпреки това играта се възприема като нещо доста по-различно. Главното си остава вашата собствена персона – скромен вожд на една от дванадесетте враждуващи раси и владетел на една-единствена област. Точно създаването на този скромен вожд е и първата ви задача, а превръщането му в могъщ владетел е едно от най-забавните моменти от играта!



За разлика от първата игра сега корабите са само част от пейзажа.



Можете да ръководите елфите само в женски образ.



Избираме къде да нападнем.

Възможните варианти са няколкостотин!

На първо време си избирате расата измежду общо дванадесет възможности – предишните девет плюс демони, dark dwarves и faerie. Скоро ще се наложи да му изберете и клас – warrior, rogue, priest или wizard и да го специализирате в професия – а възможните професии са цели двадесет! При избора на расата на героя имайте предвид, че това ще определи с кого и къде и при какви съседи ще започнете и кампанията... и освен това малко е вероятно от дебелоглав варварин да се получи наистина wizard! Още нещо – за съжаление не може да избирате между женски и мъжки персонажи – всички герои елфи (общо три) могат да бъдат само жени и за останалите разполагате само с мъжки портрети и фигури – и това поне мен много ме дразни. Хубавото е, че един и същи герой може да участва в кампанията ви, в single play мисии на random карта и в мрежови сражения; освен това не е проблем и да си направите няколко героя от различни раси и да играете няколко кампании едновременно и от различни места...

В битката за трона имате точно единадесет съперници и всеки един се ръководи изцяло от три цели – власт, власт и още власт! За да бъдете признат за безспорен владетел, е необходимо да завоювате поне четиридесет и седем от всичките шестдесет и седем области на Etheria, а ако превземете територията с главния замък на дадена раса, ще получите достъп и до нейните сгради и войници! Разбира се, останалите претенденти се занимават точно със същото и по всяко време можете да проверите как се развиват успехите им и докъде се простират завоеванията им. Когато избирате къде да нападнете, ще трябва да се ръководите от няколко показателя. На първо място всяка от областите ви дава някакво уникално преимущество – било само за героя ви, било за всичките ви войски или сгради. Можете да нападате само съседни на владенията ви територии, така че ако желаете някакво ценно преимущество, ще трябва да си отвоювате "коридор" дотам! На второ място са парите – при завоюването на някоя област получавате еднократно някаква сума като "tribute" и освен това за всяка следваща победи, получавате от всички подчинени области постоянен "income". Повечето пари ви дават възможност да си купувате допълнителни войски преди всяка битка, да наемате mercenaries или да откупите предложе-

Готови за влизане в битка.





Героят ни е в смъртна опасност.

ни ви артефакти (но това става сравнително рядко). Третият фактор, с който трябва да се съобразите, е местното население и очакваното съпротивление. Местното население е от същите дванадесет раси – дори и от вашата собствена, но отдавна вече не се подчинява на никого и враждува с всеки. На едно място има останки от стара крепост на джуджетата, на друго са намерили убежище последните рицари от древен орден, на трето разпокъсани варварски племена обсаждат последното убежище на горски елфи или тълпи орки просто се млатят помежду си... Но другите раси също не стоят със скръстени ръце – често вашите вече завоювани области ще бъдат подложени на контраатаки или пък неизвестно откъде появили се демони ще се опитат да ви ги отнемат. При такава контраатака имате възможност за избор – да се съобразите кой и с какви сили ви напада и да решите дали да воювате или да отстъпите областта без бой!

Повечето от самите мисии са стандартни – развий база, защити се от ранните атаки и прочисти картата. За сметка на това обаче всяка карта е различна и с различни "комбинации" от противници – например добре укрепен остров в средата или две реки и няколко моста и какво ли не още... Освен това ако се откажете от вече започнала атака и по-късно опитате отново, ще забележите, че вече започвате при други стартови условия.

Дълготрайният интерес към играта се поддържа на първо време от стремежа да развиете героя си и да изпробвате различни комбинации герой/раса. След завършването на всяка битка получавате някакво количество точки, които можете да разпределите за "закупуване" на магии, придобиване на специални умения, повишаване на основните параметри на героя или на някоя от десетте вторични статистики. Интересното е, че не е необходимо да спечелите всяка битка – кампанията продължава дори ако загубите и при това има шанс дори след загуба да ви "се присъди" някоя и друга точица. Когато създадете героя си, ще трябва да изберете какъв да бъде "ironman", bronzeman", "tinman" или без никаква "титла" (жените също могат да станат железни мъже). Ако сте избрали "ironman", получавате двойно количество точки за разпределяне, но ако героят ви бъде убит, си е жива катастрофа – защото той просто изчезва! Заедно с него изчезва и съответната savegame (може да имате само по една на герой) и край! Трябва да започнете с абсолютен новобранец отначало – но не отначало на кампанията, а само да създавате нов герой – защото завоеванията ви до момента се запазват! По време на мисиите има една особеност – в менюто ще забележите опциите resign и quit. Втората е единствената опция за напускане на играта – а първата означава, че признавате битката за загубена (но вече би трябвало да ви е ясно, че това не е фатално – даже напротив, често се оказва дори и полезно).

По отношение на расите – разбира се, почти всички units са запазени от първата част; дори и новите раси са заимствали голяма част от войниците си от другите. Същевременно е свършена сериозна работа по подобряване на баланса – което не е никак лесно при дванадесет раси. Всяка от тях може един-единствен път да построи "свръх" unit – това е обикновено е някакъв митичен герой или реликва, който при това притежава неимоверни бойни възможности и ако бъде унищожен, създава огнени експлозии в голям радиус около себе си.

Освен тези "титани" повечето раси са получили и допълнително подсилване. Хората например могат да създават "knight lord", а джуджетата имат вече spellcaster – "runelord". В предната част джуджетата бяха относително много слаби, но сега нещата са сериозно променени. Всяка от останалите раси също има свои преимущества или слабости (въпреки че не забелязах някакви сериозни изменения при орките). Освен това една и съща стратегия често е успешна срещу някои противници, но се оказва провал срещу други. Ако се съди по официалния сайт на играта, предпочитаната комбинация от повечето играчи е герой "демон" плюс раса с добри "melee" бойци, но герой демон/раса демон също си има своите плюсове. На второ място са класирани хората – което съвпада и с моите предпочитания. Хората са много балансирани и имат добри защитни бойци pikemen/squire (стрелци с лък) – които сравнително лесно удържат фронта докато създадете ударна сила от knight lords. Тази стратегия като че ли е добра срещу всички с изключение на джуджетата – които имат силна и добре защитена от стрели пехота – но пък срещу тях може да изкарате рано сравнително евтината лека кавалерия (mercenaries).

Производителите са положили доста усилия за намаляване на нуждата от постоянно "кликане" и управляване на войниците. Заложени са цял куп начини на поведение – агресивно, дефанзивно, страхливо (подходящо за строителите), magic defender и и още доста други.

Е, в играта има и някои странности и недоизпипани дреболии – като например еднообразните реплики на войниците и героите, което обаче се компенсира с великолепната музика и "ambient sound".

Warlords Battlecry II се оказва игра с огромни достойнства и която дори и само в single play може да се преиграва месеци наред! Абсолютно задължителна за всички фенове на фентъзи стратегиите!

Графика
9
Звук
8
Геймплей
9
Общо
9

Дракон на хоризонта!

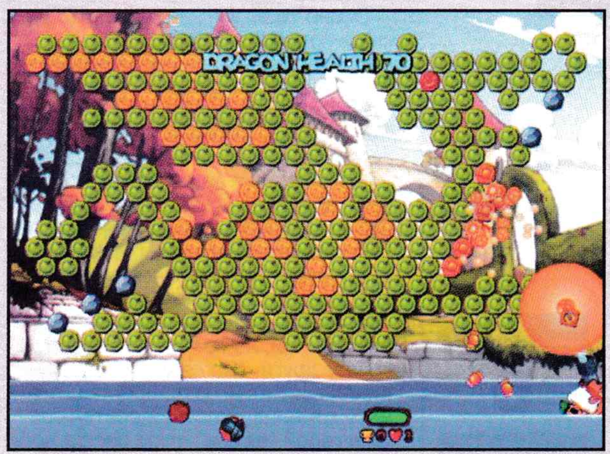




Worms Blast

Разстрел... И след разстрела - червеи...

■ Team 17 ■ wormsblast.team17.com ■ P2 350, 64 MB RAM, 100 MB HDD, 16 MB 3D Video ■ arcade/puzzle ■ 1 CD



Как се убива зелен дракон? С оранжева базука.

Разстреляни трябваше да бъдат авторите на играта – Team 17 и то не от другиго, а от най-отдадените им фенове, защото противно на множеството слухове и предварителни догадки се оказа, че Worms Blast (WB) не е поредното прераждане на познатия стар геймплей. Точно напротив – играта няма почти нищо общо с класическите "червиви" игри на Team 17, което съвсем не означава, че тя не си струва.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Демото излезе неотдавна и тутакси бе публикувано на диска към брой 18 на PC Club. Последвалата реакция на много от играчите, които го инсталираха, бе откровено негативна – "Как се играе това животно?", "Сякаш е правена за осемгодишни...", "Тази игра за мен не е Worms!". Спомням си, че съвсем подобни реплики (естествено с изключение на последната), съм чувал и преди години, по отношение на една игра, наречена Worms, която в последствие се превърна в суперхит, така че не бързайте да оценявате едно заглавие от пръв поглед. Признавам, че въпросното демо бе малко разочароващо, но всъщност голямото недоволство като че ли дойде заради факта, че геймплеят на WB никак не прилича на този на предишните Worms-игри, нито пък може да се причисли към някой от популярните в момента PC-жанрове. А всъщност това е за добро, тъй като истински оригиналните и различни игри напоследък стават все по-малко, за сметка на твърде много клишета и безсмислени експанжъни, които се продават като топъл хляб – сигурно помните последно издадената Worms World Party, която на практика не предлагаше нищо ново. Точно затова, че са се решили отново да бъдат новатори, авторите заслужават поздравления, а не критики, а

Самата игра заслужава вашето внимание, дори да не ви се хареса от пръв поглед

И след това необходимо въведение, нека започна да говоря по същество. Докато класическият Worms и всичките му продължения (Worms +, Worms 2, Worms: Armageddon, Worms World Party) бяха забавни походови тактически игри, понякога определяни дори като стратегии, то WB е не по-малко забавна реалновремева аркадна игра за един или двама играчи. Общото между "старите" и "новите" червеи е характерният хумор на авторите и уникалността на заглавията, които просто не могат да се причислят към определен игрови жанр без много уговорки. В контраст с класиките, тук рефлексите на играча и навиците, придобити от всевъзможни аркадни игри, имат може би най-съществена роля. Мисленето остава някак си на заден план и точно това ще отблъсне мнозина, които може би са очаквали нещо по-различно от игра с думата Worms в заглавието. Въпреки това играта съвсем не се заключава в безсмислената пуцаница и предлага доста голяма дълбочина за тези играчи, които са готови да я потърсят

При това не говоря за дълбочината на морето, чиято студена прегръдка неизбежно ви очаква, тъй като WB е най-морската Worms игра досега – след като си изберете един от няколкото уникални персонажа (в началото са достъпни два червея, скункс, овца, пощенски гълъб и бабичка) ще се намерите на борда едноместна лодка или сал сред безкрайната водна шир. Основното ви занимание ще бъде да стреляте с базука и всевъзможни други пособия по шарените блокчета, надвиснали над вас. Защо? Такива въпроси не се задават, не и в тази игра... Каква е вашата цел? В соловия режим на игра (Puzzle Mode) ще трябва да стигнете до острова с



42 секунди ще бъдат предостатъчни.



И преди и сега играта срещу приятел си остава най-забавна.

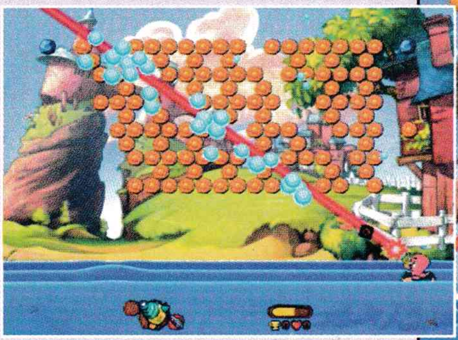
вулкана в центъра на картата, като имате пълната свобода да избирате своя път. В зависимост от това по кой път минете ще отключите различни тайни – специални режими на игра и скрити персонажи. За преминаване на всеки един участък от картата ще трябва да се преборите с 2 или 3 пъзела, като вашата цел почти всеки път е различна – просто да оцелеете, да пребоядисате определени блокчета, без да засягате други, да унищожите всички блокове за определено време и т.н. Впечатляващо е колко много различни видове "игри в играта" са успели да създадат авторите, използвайки само няколкото прости правила – снарядите на базуката са разноцветни; когато уцелите блок със същия цвят, той е унищожен, както и всички съседни нему едноцветни блокове; когато уцелите блок с различен цвят, го пребоядисвате заедно със съседите му; а за неточните изстрели играчът бива наказван по различни забавни начини. Към тази рецепта добавете само "специални" блокове, многото разнообразни бонуси и нестандартни оръжия, солидна порция хумор и добра анимация, разбъркайте добре и ще получите Worms Blast.

Има още два основни игрови режима Tournament и VS. Mode

Във всеки от тях ще можете да избирате между десетина различни игра, като в Tournament са соловите предизвикателства, а във VS. Mode – двубоите. Няма изобщо да навлизам в детайли и да ви описвам многобройните начини за спечелване на всяка от игрите, различните оръжия и тънкостите в геймплея, тъй като дори четири страници нямаше да са достатъчни за това. На мен най-много ми допадна режимът VS. Mode, в който играчът има възможност да премери силите си срещу приятел или компютърно управляван опонент, любимата ми игра е Deathmatch. Не е предвиден мрежови режим, а максималният брой на играчите е само двама – също както в някогашните славни времена преди масивния мултиплейър, когато единственият начин да премерите сили с някого бе да се сместите на една клавиатура.... Ех, спомени, спомени!

В завършек съм длъжен да кажа и няколко думи за графиката и звука на играта, които са доста близко до съвършенството за подобно нестандартно заглавие. Макар че при моделирането на компонентите са използвани различни 3D-технологии, самата игра съвсем не изглежда триизмерна. Напротив – първото впечатление е за приятна анимационна графика, която се допълва прекрасно от подходяща музика и страшно забавни звукови ефекти. Трябва да чуете само как злобната бабка Етел ругае противниците от борда на пиратския си кораб, за да се влюбите в тази игра или да я захвърлите веднъж завинаги, заклеймявайки я като "инфантилна и детска". Решението си остава за вас, но ако в днешни времена кървищата, хвърчащите глави и Лара Крофт са единствено приемливи за геймърите, за разлика от анимационната графика, нестандартните игри и "лигавщините" като червейчета, бабички в пиратски кораби, ярки цветове и незлоблив, но много забавен хумор, то значи има нещо вярно в твърденията, че компютърните игри сериозно промиват мозъците на своята аудитория...

Ако си малък червей, носи си ГОЛЯМА пушка.





Когато преградата в средата се отвори, можете да опитате директна атака срещу врага.



Всяка прилика с Mortal Kombat е случайна.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
7
Общо
8



Headoff Gaming Club
PC Mania Club
fun.club
Cyber Zone
Axel
Allien's club
Gigs Clan
Катания 99
Hangar 18
Spider Net
ElmetNet
Маската Z
The X-Files
Inferno
Южен кръст

Rim BATTLE PLANETS

Наръчник на галактическия конквистадор

■ Trinode ■ www.rimthegame.com ■ Turn Based Strategy
■ P3 600, 64 RAM, 3D Video ■ 1 CD

Кога за последно сте превземали някоя враждебна галактика? Ако чакането на Master of Orion 3 ви се струва прекалено дълго – пробвайте RIM: Battle Planets и ще стане значително по-поносимо.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Историята в новата походова стратегия на германската фирма Trinode е доста заплетена. Човечеството е успяло да открие технология на изключително напреднала древна раса – така наречените "The Old Ones", от които обаче няма ни вест, ни кост. Благодарение на техните машинки се появяват и първите междузвездни кораби, а също така и първите сериозни проблеми, защото както може и да се очаква, из галактиката се намират и други раси. С една от тях започва ожесточена и кръвопролитна война. По време на конфликта разни умни земни генерали се усещат, че и противниците използват технология на "The Old Ones". Логичното решение е да се направи опит да бъдат намерени или самите "Старци", или пък още парчета от тяхната могъща култура, с чиято помощ войната да бъде спечелена. За целта космическият крайцер Solarius е изпратен в най-затънтената част на Вселената – така наречения Rim, където се предполага, че са се изнесли "The Old Ones". Още с пристигането обаче положението неочаквано излиза извън контрол. На първата планета в сектора освен останки от вражески танкове експедиционният корпус открива и



Пелтекът Сид е вашият научен офицер, който ще ви помогне да стигнете до тайните на "The Old Ones".



Артилерията (Strike) е най-могъщото и далекобойно оръжие, но трябва да бъде пазена далеч от вражески обстрел.

непозната извънземна раса,

която потресаващо прилича на зърговете от StarCraft. В началото непознатите същества се опитват да осъществят контакт с хората и започват несвързано да говорят нещо за мир. В този момент обаче автоматичният преводач се скапва, а вие в ролята на командира Макс Адамски решавате да направите логичното и изтребвате до крак всичко, което ви се струва подозрително. С това решение започва и голямото ходене по мъките. В последствие се оказва, че съществата, които бодро сте избили, са доста напред с военните технологии, а освен това са и многочислени. За сметка на това разполагате с доста ограничени ресурси, а като капак на всичко и непрекъснато се карате с капитана на Solarius, който носи звучното име Murdog. Авторите на



Ракетният удар по няколко астероида в третата мисия е най-лесната задача в цялата кампания.



Капитан Murdog изпраща подкрепления! За съжаление това е рядка гледка в играта.



Поредната успешна мисия. Хайде да поемаме към следващата планета.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

сценария на RIM: Battle Planets са включили и една леко сълзлива любовна история с красива изследователка, която допълнително нагнетява атмосферата във вашия лагер. На целия този фон имате нелеката задача като Макс Адамски да изследвате 15-ина планети, на които имате да изпълните около 30 мисии в соловата кампания. За целта абсолютно винаги разполагате с крайно ограничен брой единици, а подкрепленията от Solarius идват изключително рядко и обикновено са доста мижави. В същото време противникът си има каквото си поиска и непрекъснато ви изненадва със своята многочисленост и доста висок изкуствен интелект.

Битките протичат на три етапа по следната схема. В началото можете да позиционирате вашите единици. След като свършите тази задача можете да зададете мишени за следващите бойни действия. За финал имате удоволствието да гледате красиви батални сцени, върху които обаче нямате никакво влияние, а само виждате резултатите.

Интерфейсът е образцов

и така няколкото обучаващи мисии в началото служат по-скоро, за да ви запознаят с особеностите на по-важните единици. А те са доста.



Често ще ви се налага да водите битки сред руините на древни колонии на непознати раси.



Армията на Адамски преди поредната кръвопролитна битка.



Дългоочакваната совалка от Solarius идва да ни прибере от поредната негостоприемна планета.

Така например височините играят ключова роля в битките. Танк, намиращ се на някой хълм, е уязвим само от летящи единици и артилерия. Ако сте поставили два танка един зад друг, вторият няма да може да стреля, защото просто няма пряка видимост към мишената и т.н. Общо имате на разположение над 20 различни наземни и летящи единици с доста различни показатели и въоръжение. За съжаление нямате никакъв избор какво точно да ползвате в отделните мисии, а трябва да се примирите със селекцията, направена от авторите на играта. Като капак на всичко това самите мисии редовно вземат съвсем неочакван обрат. На третата планета примерно ви очаква задача да стигнете до един връх, за да установите контакт с Murdog. След като се преборите с местния гарнизон от извънземни и най-накрая доволно си мислите, че сте се справили със задачката, изведнъж откривате, че вашите вече силно редуцирани като численост и боеспособност сили трябва да се справят с още една орда врагове, които са се появили изневиделица на планетата. Това на моменти може да ви докара до пълно отчаяние, защото самата игра предлага един

– +

Плюсове:

- Изключително добър интерфейс.
- Комплексна бойна система.
- Добър изкуствен интелект.
- Разнообразни мисии и терени.

Минуси:

- Само един save-game.
- Някои мисии са изключително трудни.

единствен save и ако случайно, предвкусвайки предстоящия триумф, сте се записали малко преди това с остатъчни 2-3 танка и едно самолетче, на практика трябва да преиграете цялата мисия наново. А мисиите са дълги като продължителност. С изключение на първата планета трудно ще можете да слезете под час на мисия.

Иначе RIM: Battle Planets освен с

напрегнат и добре балансиран геймплей

може да се похвали и с доста други достойнства. Презентацията е професионално направена. Графиката е пълно 3D и на подходяща видеокарта предлага доста зрелищни гледки особено в заключителната фаза на всеки ход. Звуковото оформление също е на неочаквано добро ниво. Музиката е епична и перфектно подчертава обречеността на вашата ситуация в отчаяните сражения с превъзхождащите ви във всяко едно отношение врагове. Звуковите ефекти и говорът също са професионално направени и с изключение на научния офицер Сид, който е пълна пародия, ви очакват доста добре профилирани персонажи.

Като цяло неизвестната германска компания Trinode се е справила завидно добре със задачата да създаде напрегната и увлекателна игра, която да възкреси позабравения напоследък жанр на походовите стратегии. Ако обичате научната фантастика и нямате нищо против да напрегнете малко повече сивото мозъчно вещество, за да измислите печелившата тактика, RIM: Battle Planets ще ви намери занимание поне за няколко седмици.





Might and Magic IX

Претупана работа, сериозна излагация и голямо разочарование!

■ New World Computing/3DO ■ www.3do.com ■ P II 400, 64 MB RAM ■ RPG ■ 2 CDs

Трагично, но факт! Излязлата през далечната 1991 Might and Magic III беше великолепна игра и създаде славата на поредицата. Излязлата през 2002 Might and Magic IX ще я загроби... Което е много странно, тъй като Jon Van Caneghem – основателят на New World Computing, е стара кримка в бизнеса. А с тази поредна Might and Magic той демонстрира, че смята геймърите за глупаци, които ще преглътнат всичко, създадено под височайшето му ръководство. Е, имаше и други подобни величия, които изведнъж си въобразиха, че са над всичко и над всички – и от доста време никой не е и чувал за тях!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com



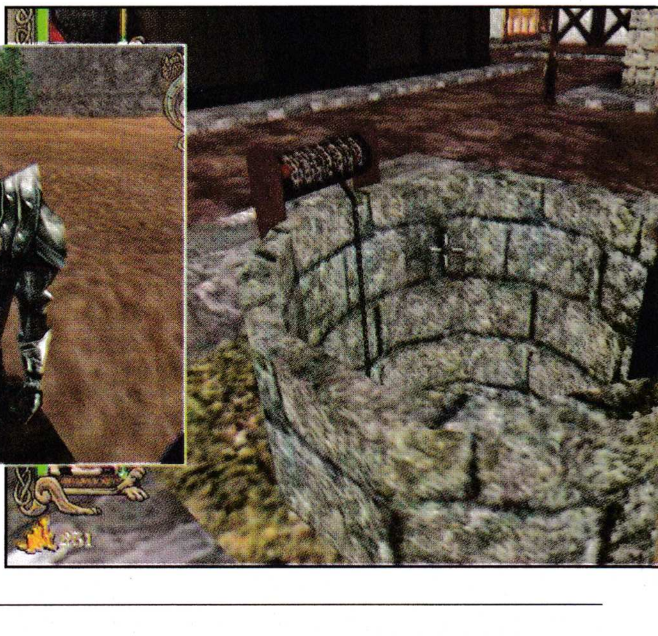
А този урод е armmaster! Картинката е значително по-добра от оригинала, защото не показва нелепите движения на фигурите.

Тази игра има един недостатък, който за мен си е направо катастрофален, плюс още цял куп други недостатъчета, всяко от които може да бъде и преглътнато, но като цяло така съсипват играта, че трябва да сте абсолютно фанатичен привърженик на поредицата, за да изтърпите повече от два часа! Това, което лъха от цялата игра, е ЕВТИНИЯ! Евтини и некадърни художници, евтини дизайнери, които и представа си нямат какво правят и защо го правят, евтини и некадърни сценаристи – които не са способни на нищо повече освен да вземат оттук оттам по някое парче от старите игри и да се опитат да скърпят сюжет и куестове (и поне да бяха успели).

Да караме сега поред... На първо място това е първата Might and Magic, която използва изцяло 3D-енджин – познайте кой! Създаденият преди цяло хилядолетие Lithtech! Наистина околната среда е по-богата, отколкото в WizardryVIII, но не може изобщо да се сравнява дори и с Ultima I Reborn – а тя се прави на любителски начала! Все пак това е едно от малкото неща в MM IX, което е на търпимо ниво, а героите ви имат доста по-голяма свобода на движение, включително могат да скачат и да се привеждат (crouch), да плуват и да се гмуркат. Градовете също изглеждат прилично – поне докато се опитате да влезете в къща – защото повечето къщи са ментета и не може да се влиза, а и там, където може да се влезе, обстановката е много постна и интерактивността е никаква! Въобще с единединствен клавиш (space по подразбиране) вършите всичко – отваряте, затваряте, вземате, говорите, използвате.

Идваме до сюжета... за съжаление. Той съвсем очевидно е изкопиран от една от предишните игри – при това изкопиран крайно некадърно! Резултатът звучи неубедително и в никакъв случай не е стимул да продължавате и да узнаете какво става. Историята е накратко следната – малката ви дружинка от четирима участници (плюс до три NPC-

Quest
Internet & Game Club
0 – 24
На тел. 980 19 35 можете да резервирате избран от вас компютър и час !!!
БУЛБАНК
Quest
ШЕРАТОН
ЦУМ
София, ул. Трапезица 4





Точно преди малко срещнах същия този страж като wilderness monster (с друга броня).

та) потегля на кратко морско пътешествие до сравнително близкия Mendossus. По пътя обаче попадате в буря и се оказвате на малкия Isle of Ashes. Там срещате баба Урса, която ви казва, че варварите нападат градовете ви и за да ги спрете, трябва да обедините враждуващите Ярлове. Ако случайно не знаете какво е това Ярл – така са се наричали вождовете на клановете на Викингите. А какви викинги, какви пет пари не е ясно, тъй като расите в играта са хора, елфи, джуджета и полуорки. Странното е друго – местните царчета непрекъснато воюват помежду си и подържат голяма армия и многобройни шпиони и осведомители – и въпреки това никой дори и най-малка представа си няма, че варварите са събрали огромна армия и се канят да нападнат (едва ли някой си мисли, е огромна армия се събира бързо, лесно и потайно). Освен това разговорът ви с поредния Ярл протича приблизително така – отивате при него и заявявате: "Идваме, 'щот' трябва да ни помогнеш" – "Ама, разбира се, аз съм тук, за да помагам! Само ми кажете какво трябва да направя и тичам!" – "Ами, като пътувахме от наше село, баба Урса ни каза, че варварите са събрали голяма армия и затова ти трябва да се обединиш!" – "Въй! Ами, разбира се, че ще се обединя – ето тук имам два текущи проблема, решете ги и се обединявам!". Наистина и в серията, откъдето е заимстван сюжетът, трябва да обедините няколко раси, но там се явявате като пълномощен пратеник на най-мощните сред тях и е логично всеки да е готов веднага да се присъедини към тях.

Съвсем логично и куестовете са доста слаби – или са от типа

"Падна ми ръкописа в канализацията, иди ми го донеси",

или са заимствани пак от предните части (например за един спорен форт между два враждуващи града). По едно време за малко да харесам един от куестовете – в един



Това не е боклучава карикатура на Ка D'Argo от сериала Farscape, а Half-Orc.

Графика
6
Звук
8
Геймплей
6
Общо
6

от градовете умен, смел и добре прикрит саботьор повреждаше разни джаджи и вашата задача е да го откриете... И какво стана – както си задавах тъпи въпроси на тоя и на оня, изведнъж един ми каза "Те, гадните местни жители...". Аз попитах "Ама ти не си ли от местните...". И отговорът "Ама, ти да не си мислиш, че аз съм саботьор? Той, който повреди катапулта, е друг!". Кой да е фен на RPG-тата със сигурност щеше да измисли много по-интересен куест! И една дреболия, но досадна – имената на NPC-тата! Поради криво разбраната викингизация имената им са съвсем неразбираеми и трудно запомними. Резултатът е, че на петия въпрос вече сте забравили кой какъв е и просто кликате поред на всички опции в диалозите!

И сега фаталния и непростим недостатък!!! NPC-тата!

Най-грозните, най-неубедителните и най-некадърно направените NPC-та,

които някога съм срещал!!! И найлошите епитети, за които се сещам, не са достатъчни, за да предадат добре картинката! Не стига това, ами са и десетина типа само и се повтарят непрестанно! И съвсем същите са и противниците – грозни, с безнадеждно безформени фигури и безгранично нелепи движения и анимации! И не е никак трудно да срещнете в града NPC, което само преди малко сте го видели като monster из полето! Не стига, че се безформени и гротескни, ами и лицата им са направени от една-единствена текстура и то каква! Сигурен съм че половината първолаци биха нарисували значително по-сносни физиономии! И понеже Jon Van Caneghem се е проявил като циция и NPC-тата са само десетина на брой и никой не си е направил огромния труд поне малко да съобрази изображението с диалога и говора! Не е никак рядка картинка да срещнете някой с ухилена муцуна като пияно джудже от евтина детска книжка и този някой така, както ви се хили, да ви се кара и крещи! Въобще едно от удоволствията в RPG-то е интеракцията с NPC-тата – тук, в Might and Magic IX си признавам честно, че гледах да ги избягвам – просто защото фината ми и богата душевност потреперваше в ужас само от идеята пак да зърна отблизо някоя гнусна физиономия! Успях ли да ви внуша образа на отвратителните NPC-та? Е, те са точно два пъти по-гнусни отколкото сте си го помислили!!!

В играта има и няколко сериозни пропуска в интерфейса – пропуски, които не се забелязват веднага, но след един-два часа игра започват да стават досадни. Типичен пример е търгуването в магазините. Като отворите менюто за търговия, не е възможно да видите екипираните си предмети, както и статистиките на героите! Ами че нали купувате предмети, умения и магии именно за да ги екипирате! Как ще ги купите, като не знаете какво имате в момента и какво ще ви е полезно? Да не говорим за това, че магиите и уменията се купуват като книги – и тези книги приличат на мухлясали бисквити! Друг един подобен – дребен, но безкрайно досаден недостатък е липсата на съобщения какви предмети сте взели или намерили! Дреболия наистина, но се налага непрекъснато да си ровичкате из inventory-то да не пропуснете нещо!

В играта има и някои добри и интересни неща – например в началото можете да избирате само между fighter и spellcaster за състава на групата си и впоследствие да ги специализирате в осем класове. От боеца се получава гладиатор, assassin, рейнджър и паладин, а от spellcaster-ите – mage, lich, priest и друид. Проблемът е, че вероятно ще зарежете играта далеч преди да развиете героите си до такава степен.

Друго добро нещо е озвучаването – поне гласовете на NPC-тата отговарят на действителността, а и репликите на героите ви са забавни – въпреки че и те са си останали от старите игри:-) Музиката е също доста приятна и ритъмът и подхожда на текущите събития на екрана.

Като капак на всичко играта има огромно количество дребни бъгове, явно допуснати от мърлящина – например сбъркани картинки (какъвто и боец да си избера, за slot 1 винаги получавам картинка на dwarf-fighter), липсващи текстове, сбъркани диалози...

С други думи – Might and Magic IX е срам за репутацията на New World Computing и ще си изчезне от твърдия ми диск веднага като приключа с тази статия!



Неграмотност и в дреболиите – от този кладенец е невъзможно да се изтегли вода.



Това прасе със забрадка е shield master.



Градовете са доста прилични, въпреки че звездното небе е далеч от класата на Ultima 1 Reborn.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	9	9	8



Sim-овете отиват на почивка

■ Maxis/Electronic Arts ■ www.thesims.com ■ PII-300, 64 MB RAM, 2 MB Video
■ real life simulation ■ 1 CD

В своя виртуален свят Sim-овете се трудят, преследват своята кариера, обучават се, трупат пари, харчат ги, хранят се, спят и правят какво ли още не. След като ги научихме да живеят с размах, да купонясват и да правят свалки, дойде време да ги изпратим на заслужена почивка...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

The Sims беше обречена на успех. Големият интерес към играта започна много преди нейната поява на пазара. Не са малко тези, които не харесват подвизите на виртуалните хора и в интерес на истината донякъде са прави. Въпреки това продажбите на The Sims успяха да счупят рекорда на Myst от далечната 1993 година и се превърнаха в най-продаваната PC игра за всички времена. Каквото и да се говори, идеята на Maxis е повече от гениална, а когато към това добавим невероятните маркетингови възможности на Electronic Arts, става ясно защо тяхното заглавие се превърна в истинска мания за милиони геймъри.

Всеки има нужда от време на време да избяга от сивото ежедневие. Sim-овете не правят изключение. В този дух са думите на Tim LeTourneau, един от шефовете в Maxis, и те като че ли изчерпват всичко. Едва ли са много наивниците, които са очаквали да намерят в поредния експанжън на The Sims нещо кой знае колко различно. За съжаление ежедневният живот на виртуалните хора продължава да бъде същата до болка позната комбинация от скука и абсурд, която в началото е забавни, но след като се навлезе в играта, бързо омръзва. Sim-овете трябва да работят, да ходят редовно до тоалетната, да поддържат някакви връзки със себеподобните, да правят отчаяни опити за забавление, да се учат и други подобни все така прозаични неща. Като изключим новите предмети, разширените възможности за социални контакти, присъствието на няколко забавни персонажи и допълнителните забавни мелодии, основната новост е във възможността да се ходи на почивка. За да осъществите това, са необходими няколко неща. Ако приемем, че желанието е налице, просто трябва да вдигнете телефона и да поръчате кола, която ще ви заведе на мечтаната от вас ваканция. Удоволствието струва 500 симолеона, което по принцип не е много, но все пак трябва да се има предвид, че сумата се равнява на приблизително пет начални заплати в играта, а и не бива да се забравя, че виртуалните хора имат и други разходи.

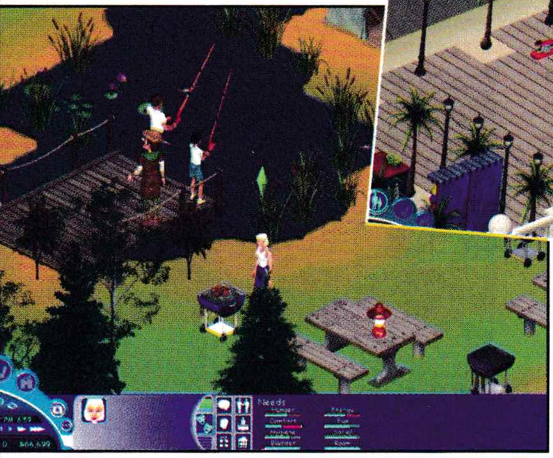
Възможностите за ваканция са общо три:

зимен курорт, отдих сред природата или лятна почивка на плажа

Всеки от трите варианта има своите специфични особености. Ако сте фен на зимните спортове, ще може да покарате сноуборд, да се попързаляте или да проявите творческите си способности като направите някой снежен човек. След като пробвате тези варианти, можете да участвате в бой със снежни топки, да поспите в автентично ескимоско иглу или да вземете под наем металотърсач и да прекарате деня в търсене на някоя «уникална» археологическа находка. Летните забавления също са интересни, като сред тях могат да се отбележат плажният волейбол и строежът на пясъчни замъци. Ако предпочитате скаутския живот, ще можете да пробвате невероятното удоволствие, наречено спане в палатка или да постреляте с лък, а защо не и да направите някое ново запознанство и дори да срещнете голямата любов на вашия виртуален живот.

ФАКТИ

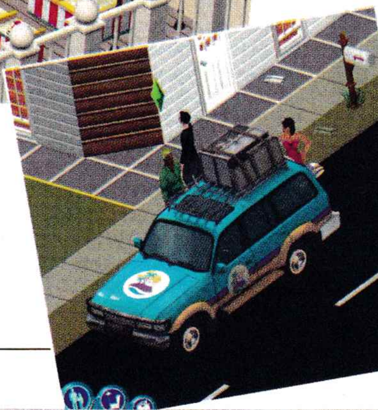
- Появява се на пазара през месец февруари' 2000.
- В първоначалните планове на Maxis, The Sims е трябвало да бъде симулация за вътрешна архитектура.
- До този момент са продадени повече от 6,3 милиона легални копия.
- Общите продажби на оригиналния The Sims и последвалите продължения надхвърлят 13 милиона.
- Играта излиза във версии на 13 различни езика.
- The Sims е най-продавана игра за PC.
- Продължения: Livin' Large, House Party, Hot Date и Vacation.
- Упорито се носят слухове (непотвърдени до редакционното приключване), че се работи по The Sims 2.



В къмпинга може да се лови риба.



Забавни игри на плажа.



Последни приказки с комшиите преди заминаването на почивка.

Jane's Attack Squadron

Симулатор за начинаещи

■ Xicat Interactive/ Mad Doc ■ www.maddocsoftware.com ■ 1 CD
■ PII 400 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB Video, DirectX 8.0 ■ Симулатор

Какво е нужно, за да бъде добър един симулатор? На първо място голям реализъм. Това безспорно е най-важният елемент. Като втори по значимост фактор се явява лесното и достъпно за всеки управление. От голямо значение също са интересните и разнообразни мисии. Накрая на нашия списък се явява графиката, която играе ролята на опаковка и може да отблъсне потребителя, ако е попретенциозен.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com



Само да се появи някой, веднага го разстрелвам.

При Jane's Attack Squadron положението е следното: реализмът е на средно ниво – ту го има, ту го няма. От една страна, когато примерно разпуцвате някого успешно, от неговата машина летят парчетии и всичко изглежда супер. Траекторията на куршумите е съвсем правдоподобна и до някой момент просто няма какво да се каже. Въпросът е, че в определени ситуации самолетът се държи съвсем не както трябва. Да речем, че се опитвате да направите лупинг и навлезете в него с недостатъчно голяма скорост. Вместо машината да увисне безнадеждно, да стане неуправляема и да започне да пада като тухла (както е да речем в IL-2 Sturmovik), скоростта ви просто ще спадне и ще се извъртите леко настрани без никакви по заплашителни за живота на пилота и машината ефекти. За реализма има още какво да се каже, но то засяга и други теми.

По втората точка, засягаща управлението, има какво да се желае.

Графика
8
Звук
6
Геймплей
7
Общо
7

Обучаващите мисии са твърде малко и ужасно безполезни

Да не говорим, че или трябва да наизустите инструкциите, или да ги четете докато летите, при условие, че безкрайно по-лесно би било, ако някой ви ги диктуваше. Излитането не е проблем след като потренирате, но за удобство има автопилот, който ви вози, когато не е напечено. Проблемът с това возене е, че щом изключите автоматичното управление, двигателят се връща в режима на работа от преди включването на пилота. Това означава, че както си летите, изведнъж витлото ви спира да се върти и става неприятно и неестествено тихо (така де – това все пак е изтребител, а не делтапланер). Това може да се предотврати, като сами си палите двигателя и изчаквате да вдигне оборотите, преди да минете на автомат. Между впрочем, при спирането на двигателя във въздуха също си проличават дупките в реализмът – самолетът ви почти не губи височина въпреки липсата на тяга. За сметка на това пък мисиите са дотам реалистични, че често преди да стигнете до целите, ще имате няколко часа летене (за бомбардировачите) и може да си заспите. За целта е предвидена опция, с която директно се прехвърляте до целта или до момент, в който се сблъскате с противникови самолети.

Мисиите са наистина интересни и не може да бъде иначе, щом става въпрос за Втората световна война. Може да летите на общо 15 американски, английски и немски самолета. Ще разберете защо "Летящите Крепости" са наричани така (притежават около 10-ина оръдия и може да избирате кое точно да управлявате във всеки момент). Като допълнителен бонус е включен и първият реактивен изтребител, участвал във военни действия, небезизвестният Me-262, макар, че няма да може да усетите много добре превъзходството му над останалите (или поне на мен това не се отдаде).

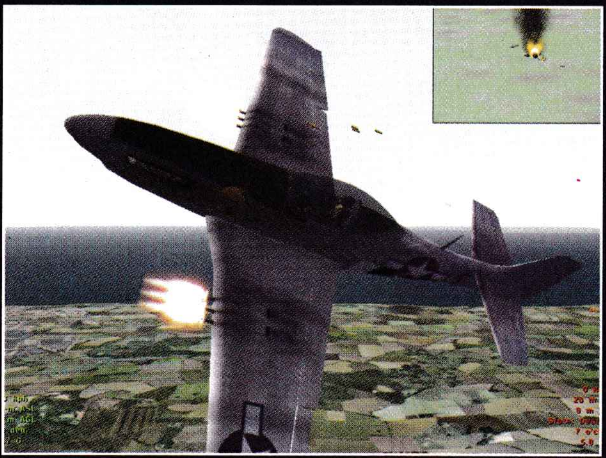
Графиката не е блестяща, но поне що се отнася до самолетите е достатъчно добра. Впечатление правят детайли като петна и драскотини по стъклата на кабината, което е нормално при условията, в които съществуват самолетите. Затова пък наземните обекти и машини изглеждат доста постно и само загатват за същността си. Разбира се, при условие, че едва ли ще ги разглеждате на разстояние по-малко от 200-300 метра (в най-добрия случай), този недостатък едва ли е от такова значение.

Друг немалък недостатък е, че има някои много неприятни проблеми с AI-то. Вашите съотборници изобщо не се съобразяват с поведението ви, когато сте превключили на автопилот (който пък не се съобразява с тях) и се получават много глупави катастрофи във въздуха. Противниците противодействат отлично – почти винаги се опитват да ви извъртят срещу слънцето и да натрупат преднина във височината.

Jane's Attack Squadron далеч не е най-доброто, което може да се направи, но е подходящо начало за хората, сблъскващи се за пръв път със симулатори, главно поради това, че е относително по-лесен от суперреалистичните си събратя.



Тази формация от крепости е смъртоносна.



Да постреляме в чест на Мики Маус.



Dungeon Siege

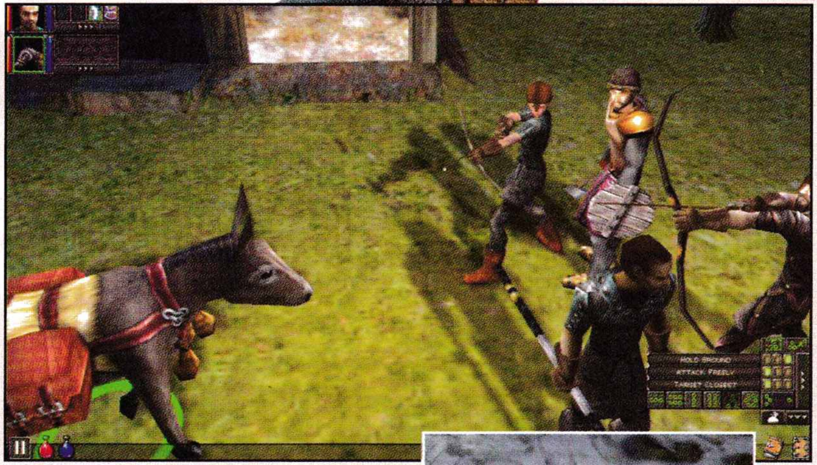
Dungeon Siege : Diablo 2 = 71 : 29

■ Gas Powered Games/Microsoft ■ www.dungeonsiege.com
■ PII 333, 128 MB RAM, 16 MB Video Card ■ action/RPG ■ 2 CDs

Dungeon Siege : Diablo 2 = 71 : 29 – така са разделени предпочитанията на геймърите, когато става въпрос най-вече за това дали това ново action RPG е по-добро от Diablo 2 за multiplayer. Резултатът е доста категоричен и има защо!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	9	9



Със сигурност една от причините за това е, че създателят на играта е Chris Taylor – човекът, създал Total Annihilation преди доста години. Той е и човекът, създал компанията със странното наименование Gas Powered Station, а Dungeon Siege е първата му творба на новата работна площадка.

Основният принцип на Dungeon Siege, според Chris Taylor, е да се освободи играчът от нуждата непрекъснато да се занимава с дребни подробности, за да може да се съсредоточи изцяло върху две главни цели – да играе и да се забавлява! Звучи добре, но се оказва, че има и доста привърженици на идеята click, click, click, heal, save... с главен аргумент именно този – "Ама ние искаме да си кликаме, защото така имаме чувството, че правим нещо"...

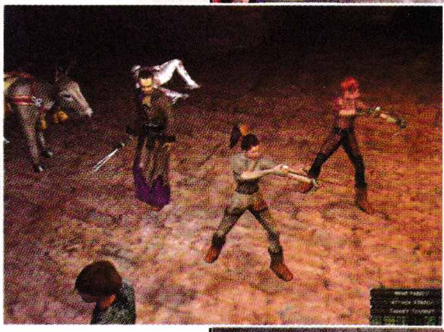




Нека сега, след като започнахме тази статия откъм края, да погледнем и в началото. Dungeon Siege е типично action RPG и с всичко, което се полага на жанра – не особено засукан сюжет, герои, подходящи куестове, experience points, нива и умения, магически оръжия и магии, и много-много битки!

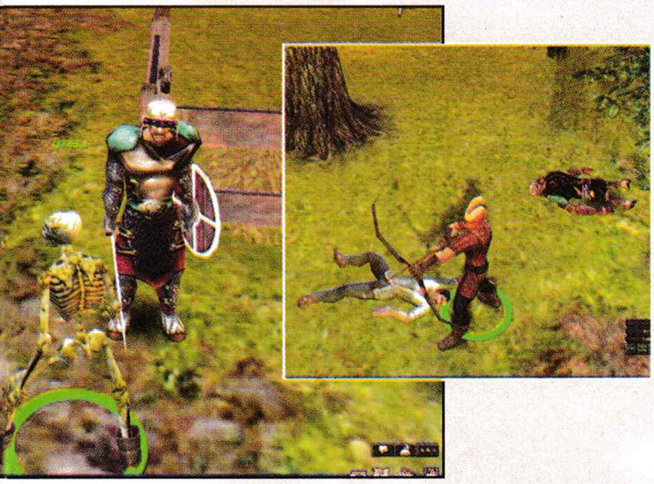
Сюжетът, както може да се очаква, е елементарен – действието се развива в страната Ehb, която кой знае защо е подложена на внезапна атака от расата Krug. Главният ни герой (или героиня) в началото е най-обикновен фермер (farmboy или farmgirl) и първоначалният му стремеж е просто да се добере до закрилата на най-близкия град. Но сюжетът се заплита и така действията му ще преобърнат посоката на историята. Познато ни е от безброй много игри...

Първото нещо, което отличава Dungeon Siege от многобройните подобни игри, е



превъзходната графика

Всичко, което виждате на екрана, е изцяло 3D – и околната среда, и героите, и противниците. Личи си обаче, че са положени сериозни старания, за да се изтръгне максималното от използвания графичен ен-



джин – защото всичко е много-много красиво (дори и да дадете максимално приближение) и другото, което е много важно – играта няма времена за "load"! Ако не сте разбрали за какво става въпрос – влизате например в обширен dungeon – и няма паузи с надписи "loading textures", "loading objects" и други подобни. Просто от повърхността си слизате по стълбите и си продължавате из подземието! По същия начин е като пътувате из горите, като влизате в градовете или къщите. Е, то и в Arcanum беше почти така, но за сметка на еднообразната и блудкавата околна среда – но дори и тогава имаше "load time" когато влизахте в dungeons. Тук обаче разликата е огромна и трудно може да се оцени без наистина да се види.

Добро допълнение към добрата графика е и великолепният sound! Играта поддържа Creative EAX и тогава звуците стават невероятни (но имаше съобщения за проблеми под Windows XP). Но дори и да не разполагате с подходяща звукова карта, пак ще се радвате на забележително добър звук!

По време на пътешествието си главният герой може да си вземе другарчета – спътници, наемници или просто... магарета. Да, магарето (муле, ако трябва да бъдем по-точни) може да бъде перфектната бойна машина с кючовете, които раздава, но все пак главното му предназначение е да замъкне огромния товар от събрани по пътя брони, оръжия и други джунджавки до най-близкия магазин!

Разбира се, ще трябва и да се решават куестове, но е малко странно защо наградите от куестовете или изобщо ги няма, или почти все едно че ги няма. В ръководството нищо не се споменава по този въпрос но все пак като че ли получавате някакво малко количество experience points освен потупване по рамото. Не само това – често можете и без тях пак да получите същите резултати. Например в един от ранните куестове трябва да намерите магическа "axe" – да, ама аз първия път бях пропуснал съответното NPC и пак си намерих "axe-то" на същото място. Това си остава и една от малкото слабости на играта.

По време на играта и главният персонаж, и спътниците му (без магаретата) трупат experience points, но за разлика от повечето RPG-та натрупаните точки не се показват, а директно увеличават съответните умения и основните характеристики на персонажите. Самите характеристики са само три – strength, dexterity и intelligence, а

уменията са "melee", "ranged", "combat magic" и "nature magic"

Ако героят ви използва melee оръжие, той вдига нива в съответното умение, показва доста бързо показателя си strength, значително по-бавно dexterity и много слабо intelligence; ако използва лък, качва dexterity и почти по-равно strength и intelligence и при магиите е точно обратното на "melee" боеца. Разбира се, не е проблем да направите и универсален боец – но той ще се развива значително по-бавно, тъй като поне в single play противниците не се respawn-ват и нямате източник на неограничени experience points. С показването на уменията и характеристиките на персонажите се показват и наличните им hit points – но имайте предвид, че показателят "strength" оказва три пъти по-голямо влияние от другите параметри.

Кампанията single play може да се превърти и изцяло само с един герой, но основният замисъл е да ръководите цяла група. За да ви облекчат задачата и за да можете да се съсредоточите върху играта и забавлението, а не върху кликането, производителите са предвидили няколко опции за управление на персонажите ви. В долния десен ъгъл на екрана е разположен контролният панел, откъдето можете да подредите групата в някакъв боен ред и да зададете поведението на всеки от тях. За съжаление е пропусната опцията retreat, която би била безценна за стрелците с лъкове и магьосниците, а и често и наличните опции не работят точно така, както е предвидено на теория – така че без кликане пак няма да минете. Но за да ви е наистина интересно, ще трябва да си пуснете играта на най-голямата трудност – защото иначе челният ви боец почти сам се справя с враговете и наистина може да ви стане малко скучничко.

Ако се вярва на производителите, общо в цялата игра ще срещнете над 300 различни противника и 140 магии – но доколкото разбрах, голяма част от тях ще са използваеми единствено в мрежова игра, тъй като просто изискват прекомерно развитие на героя за единичната кампания. Ще намерите и голям брой обикновени и три вида магически оръжия, предмети и брони. Магическите предмети са маркирани с "blue" (common), "yellow" (rare) и "purple" (unique) – да не се бърка с червената маркировка, когато предметът не може да се екипира или използва поради някаква причина.

Кампанията си е кампания, но Dungeon Siege има сериозни претенции към лидерско място в мрежовата игра и съдейки по показаните в началото предпочитания, това може и да се осъществи. Разбира се, не са взети предвид разни леймърщини като "Ама то в мрежа не може да си запазваш играта" и "Мен диаблу ми е любимата аз не съм виждал дунджун сийж ама тя не е по-добра щоту диаблуту ми е любимата". За съжаление се оказа обаче, че мрежовата игра има един ОГРОМЕН недостатък – може да се импортира героят от single кампанията, а за него отдавна има... trainer. Би трябвало производителите вече да са се усетили и вероятно ще излезе patch с някакво решение по въпроса. Освен това в най-скоро време ще излезе map editor и допълнителни карти за multiplayer. Добрата новина е, че можете да си играете и сам в мрежа – но количеството и силата на противниците се увеличава значително с увеличение на участниците. Това означава, че за осем играчи в мрежова игра ще има много повече "experience points" за всеки, отколкото ако си играете сам.

За накрая остава да се отговори на два въпроса – първо, струва ли си да се превърти single play кампанията? Непременно! И вторият въпрос – заслужава ли да се играе в мрежа – със сигурност си заслужава да се изпробва много сериозно!

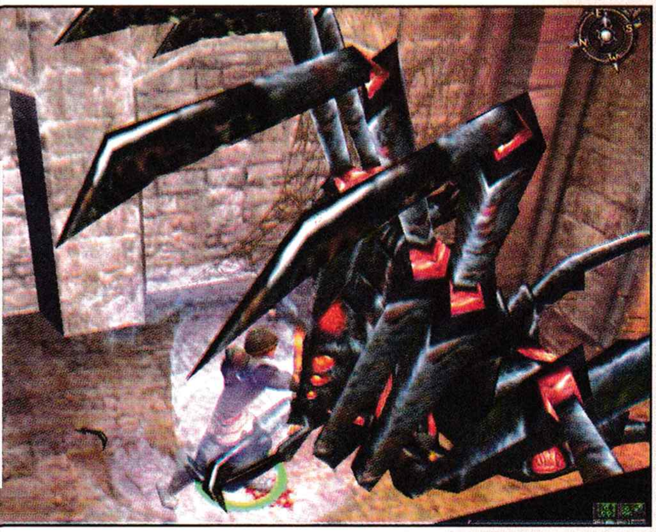
– +

Плюсове:

- Великолепна графика
- Оригинален геймплей
- Превъзходен звук

Минуси:

- "Напомпаните герои" в мрежа
- Странното държане на персонажите понякога - например лечителят съвсем често се оказва в разгара на мелето, когато реши да излекува някой боец - въпреки че магията за лекуване си действа и от разстояние.
- Някои дребни недостатъци в интерфейса, включително при използването на магии и при прехвърлянето на предмет от един герой на друг, за да бъде екипиран.





WAR COMMANDER

Доста орязан Sudden Strike с някои свежи идеи

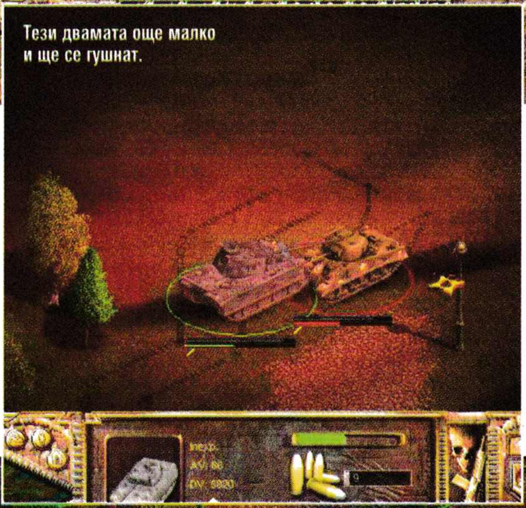
■ Independent Arts/CDV Software ■ www.warcomannder.com ■ P2 450 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



А това е за финал.



... После запичате на слаба фурна за около 20 минути...



Тези двамата още малко и ще се гушнат.



Разузнавателният самолет върши най-полезната работа.

Въпреки че на пръв поглед War Commander много прилича на Sudden Strike, след кратко наблюдение човек се убеждава, че втората е по-добра. Причината не е в това, че липсват нови и свежи идеи. Просто осъществяването на хрумванията на дизайнерите е провалено.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Първата мисия започва по време на до болка познатия D-Day, когато се открива реално втори фронт срещу Хитлер през Втората световна война. След като стоварят вашия батальон на вражеския плаж, задачата е проста и ясна – да пробиете защитата и да изтикате противника навътре, за да осигурите плацдарм за по-нататъшната офанзива. Дотук всичко в играта е съвсем познато. Единствената разлика със Sudden Strike, която се набива на очи, е намаленото количество на войските. Всъщност причината е, че на вас е поверен един-единствен (втори американски) батальон, с който ще трябва да извършите подвизите си. Въпросното формирование има лимит до 40 бойци. Като знаем и факта, че подкрепления не идват, стигаме до заключението, че за минаването на всяка мисия ще имате много, ама много ограничени човешки ресурси. При тези обстоятелства, прогресът е доста бавен и изисква огромни усилия. Реално, ако трябва да се прави паралел, коя игра е по-трудна – Sudden Strike или War Commander, по този въпрос може доста да се мисли и спори.

За да действате ефективно, е задължително да се запознаете със силните и слабите страни на войниците си.

Разнообразието на видовете войски е доста голямо, поне що се отнася до пехотата

Като се започне с обикновените войничета, въоръжени с прости автомати и гранати, мине се през картечарите и се стигне до тесните специалисти като снайперисти, пионери (не, това не са ученици от пети клас с червени връзки около вратовете, а елитът на строителни войски) и разузнавачи. Всяка единица има своя особеност, която я прави незаменима. Сами се досещате каква смъртоносна комбинация могат

Бомбардировката едва започва.





Гадината ни издебна в гръб, но ние му видяхме сметката с няколко танкови снаряда!



След малко картечарите ще сложат край на надеждите и на двете страни.

да сформират снайперистът и разузнавачът. Последният има специалното умение да се камуфлажира, което го прави почти невидим за врага (както и за вас при някои обстоятелства). Използвайки услугите на радист, ще можете да повикате разузнавателен самолет, който значително ще ви изясни ситуацията. Командирът пък може да извиква въздушна атака (airstrike). Аз лично се сблъсках с един основен проблем – щом задам целта на удара, командирът се затичва натам. Като че бомбардировачите имат нужда от неговото благословено присъствие, за да си свършат работата. И понеже целта обикновено е някое място, гъмжащо от въоръжени да зъби противници, от нашия любим командващ остава само скъп спомен в сърцата ни...

Що се отнася до бронираната техника, тук положението е значително по-постно. Всяка от двете нации има 3-4 вида танкове и те се използват доста рядко. Всъщност това може да се приеме за плюс, стига да знаете, че

изкуственият интелект на машините е под всякаква критика

Е, може би не само на машините, но при тях проблемите са наистина сериозни. Много често танковете просто се забиват в някое дърво и оттам нататък можете да ги отпишете от играта. Когато им кажете да атакуват, те тръгват към вражеската единица, вместо да я разпуцат. И като си говорим за стрелба, войските ви много рядко се сещат сами да стрелят дори и да сте избрали агресивно поведение. Относно умението им в това основно за военното дело занимание, положението е дори по-трагично. Много често пироманите ви завършват, опичайки себе си, след като сте им задали за цел вражеския бункер. И не мога да разбера какво толкова интересно има вътре, че така се засилват към него, при условие, че горелката има порядъчно голям обхват. Да не забравя за картечарите, които покрай враговете, отнасят и всичко попаднало на пътя им. В Sudden Strike единиците също се объркваха, когато им зададете някой по-засукан маршрут, но там поне танковете не се стесняват да гръмнат всеки неодушевен предмет, изпречил се на пътя им.

Има 24 мисии, разделени в две кампании, макар във всяка да играете с американците и единствената разлика е мястото, откъдето започват военните действия (по-натактък сами избирате откъде да продължи офанзивата). За мен лично най-големият недостатък на играта е именно пълната липса на руснаци и отсъствието на германска кампания (въпреки че с немците можете да играете в мрежова игра).

Друг проблем е почти пълното отсъствие на артилерия. От време на време ще срещате по някой тип с гранатомет, но това въобще не е достатъчно. Особено като си спомня изобилието от далекобойни оръдия в SS:Forever. Разбира се, такъв тип войски предполага действия на по-голям фронт и съвсем различна тактическа постройка. Сигурен съм, че това едва ли би провалило замисъла на играта за бойни действия в малък радиус, както съм сигурен, че дори на обикновен батальон се полага някакво количество от оръдията, зачислени на дивизията, към която се води.

Графиката е приятна на пръв поглед, но само до момента, в който видите танковете си да се движат странично и да си стъпват по оръдията. Въобще тези танкове по-добре да ги нямаше. Във вида, в който присъстват сега, само предизвикват раздразнение. Дори и Тигрите, които винаги са будели възхищение у мен, изглеждат добре само когато не се движат.

Графика
7
Звук
7
Геймплей
5
Общо
6

Музиката е по американски патриотична и ако не ви кара да се просълзявате, едва удържайки поривите да развеете флага с многото звезди, то просто не сте американец и можете да спите спокойно. Озвучаването също е доста семпло, а речникът на войниците ви е безкрайно беден. Немците си говорят на немски (което не винаги е така в компютърните игри), макар и техният словесен арсенал да е доста ограничен.

Ако трябва да се обобщи всичко за War Commander, то просто това е ужасно незавършена игра. Докато я тествах, всичко в нея ми нашепваше тази мисъл. Затова, ако искате да я играете, по-добре изчакайте продължението. А може да си намалите чакането, ако просто се спрете на Sudden Strike 2, в която съм сигурен, че няма да ни разочарова. Поне не по такъв банален начин.

Батальонът бързо се топи.



Така изглеждат Check Points.

Тези противници ще срещнете само в 1 ниво.



Legacy of Kain Blood Omen 2

Крачка назад в развитието на поредицата?

■ Crystal Dynamics/Eidos ■ www.eidosinteractive.com ■ P3-450MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1.8 GB HDD ■ Third Person Action ■ 1 CD

В ревюто ми за Soul Reaver 2 в брой 16 споменах, че се очаква още едно продължение на поредицата Legacy of Kain, само че за конзолите. За радост на всички фенове то вече е факт и то за PC. Този път става дума за продължение на родоначалника на вампирската сага.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Действието в Blood Omen 2 се развива около 200 години след оригиналния Blood Omen и 1600 преди приключенията на Raziel в Soul Reaver. Въпреки че новата игра продължава историята на вампира Kain, тя по-скоро има за задача да обясни някои неща от SR2. Запознатите си спомнят, че там много неща останаха неразбулени, особено краят. Е, след като минете BO2, всичко си идва на мястото.

Историята

Вие сте Kain. Вие сте вампир. Вие сте били победен от лошия Sarafan Lord, но за негово нещастие сте още жив. Целта ви е да намерите Sarafan Lord и да му отмъстите. По време на играта ще трябва да свършите и някои друга "дреболия", но крайната цел е ясна.

В началото на играта минавате през едно бързо интро. Kain сънува кошмара, който е преживял, и се събужда с частична загуба на паметта, което си е най-обикновено извинение за това първото ниво да бъде tutorial. Една доста съблазнителна вампирка ви учи на основните неща в играта. Едно от най-важните за всеки вампир е пиенето на кръв. Точно така, Kain пие кръв, а не яде души. Само че вместо да захапе жертвата за гърлото, той някак кара кръвта да излиза от тялото ѝ и да попада право в устата му. Доста интересно, особено когато сте на 2-3 метра разстояние:)

Докато пиете кръв, ще виждате как вашият blood bar се пълни.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
8
Общо
8



Когато вампир приближи Sarafan Warrior, бронята му започва да свети.

Препоръчително е да се храните редовно по 2 причини

Първата е, защото кръвта ви периодично ще намалява, без дори да водите битки. Втората причина е свързана с вашия Lore bar. Когато го напълните догоре, той, заедно с blood bar-а, се увеличава. Има още едно нещо, което ще трябва да пълните. Нарича се Rage bar и той има връзка с вашите специални умения (dark gifts), но за тях ще спомена покъсно. Време е да кажа нещо за противниците.

При тях няма кой знае какво разнообразие. В повечето нива ще се сблъскате с thugs, thiefs и guards. Някои противници ще срещнете само в дадено ниво. В началото ще ви се видят много лесни за убиване, но с напредване на играта те започват да блокират ударите ви, да идват по двама или повече наведнъж. Слава Богу, че поне докато се биете с един, другите не предприемат нищо. Някои от противниците имат по една или две разновидности на жълта и червена атаки. Това са специални атаки, които ви взимат много енергия. Жълтата взима по-малко от червената и може да бъде блокирана. Червената ви източва доста, не може да бъде блокирана, но се прави бавно, за да имате вре-

ме да я избегнете. Това става най-лесно като държите бутона за autoface и отскочите встрани. Противникът ще ви пропусне и ще застане в доста неудобна (за него) поза, така че да може да му го върнете тъпкано. Тези специални атаки могат да са доста опасни в началото, но тъй като противниците използват една и съща схема на атака, бързо ще се научите да ги избягвате. Освен стандартните противници, в края на някои нива ще се биете с

босове, които определено ще ви изпотят,

ако решите да ги биете в ръкопашен бой. За всеки бос си има специален начин, по който да го убиете или най-малкото да ви помогне за целта. Босовете също притежават жълта и червена атака, така че внимавайте.

Както вече споменах, Kain, както всеки вампир, има на разположение специални умения, наречени Dark Gifts. В началото разполага само с Mist и Fury. Първият се използва, когато по пода в краката ви има мъгла. След като активирате Mist, Kain ще бъде обгърнат от мъглата и ще стане почти невидим. Fury се използва в битки за нанасяне на силен удар. За неговото използване е необходимо да напълните гореспоменатия Rage bar, което става докато блокирате противникови атаки. След като убиете някой бос, отнемате един от неговите dark gifts. Така в края на играта ще разполагате с общо 7, които страшно разнообразяват геймплея, който всъщност се състои в това да трепете вразите и да решавате пъзели. Нещо типично за поредицата, но с тази разлика, че пъзелите тук се решават на момента. Почти няма загадка, която да не може да решите за по-малко от 1, най-много 2 минути. Това е така, защото единственото, което правите тук, е да дърпате ръчки, да въртите кранове и да преместите някой друг сандък. Не знам дали авторите не са имали време (или желание) да измислят нещо по-добро или просто са искали да се наблегне на битките в играта, а те са много. Почти през цялото време ще се сблъсквате с противници.

Освен на специалните си умения, по време на битка Kain ще разчита и на оръжието, което носи. Както обикновено можете да носите само по 1 оръжие. Самите оръжия са малко на брой и най-вероятно през поголямата част от играта ще водите битки със сабя. Имайте предвид обаче, че оръжията се изхабяват и ако не ги сменяте често, по време на битка може да се окаже, че трябва да разчитате само на ноктите на Kain. Макар това да не е кой знае какъв проблем, тъй като разликата е само, че ще трябва да ударите лошия 2-3 повече. Бойната система е като в SR2, но с някои дребни изключения. Направи ми впечатление, че довършителните движения, които правеше Raziel, тук ги няма, което си е чист минус. Вместо тях ще може да се насладите на stealth атаки в гръб. Те се правят, когато използвате Mist и издебнете противника в гръб. Ще познаете кога Kain е готов за такава атака по черепа над жертвата. В зависимост от това с какво оръжие сте, тези stealth атаки са различни.

По време на играта ще преминавате през Check Points, повечето от които са на близки разстояния един от друг. Разбира се, има я и опцията за Save, само че тук тя е в менюто на играта, а не както в SR2. Това означава, че може да записвате, когато и където си поискате, но не бързайте да се радвате. Щом заредите записана игра, ще се окаже, че не се намирате там, където сте направили записа, а на най-близкия Check Point, през който сте преминали преди това. Затова моят съвет е да правите записи само на Check Points, другите са напълно излишни.

Накрая искам да обърна внимание на

недостатъците

а те хич не са малко. Играта изглежда сякаш е правена набързо. Всичко, с изключение на историята (макар че и от нея има какво още да се желае) е някак претупано. Вече споменах за пъзелите, но искам да обърна внимание на енджина, който е може би най-големият или поне най-забележимият недостатък. Постоянно ще виждате как части от телата на противниците ви минават през стените. Дори на едно място кръвта, която пиех от един труп, минаваше през стената. Също така от време на време оръжието ви ще мине през противник без да му нанесе поражение. Понякога се случва кадрите в секунда да паднат доста и играта почва да насича. Не си мислете, че това има нещо общо с моя компютър, защото същият проблем го има и в версията за PlayStation 2. Също така играта има гадния навик да ви "изхвърля" в Windows, нещо, заради което веднага след излизането на заглавието се появи и patch. Графиката е на обичайното добро за поредицата ниво, но от звука очаквах повече. Не че е лош, но е под стандартите, наложени от предишните части. Както обикновено има и много cut scenes, при които основен недостатък е, че не могат да бъдат прескочени.

Blood Omen 2 е една по-различна игра от поредицата Legacy of Kain. Въпреки недостатъците си играта има какво да предложи, както на феновете, така и на новобранците в света на Legacy of Kain.

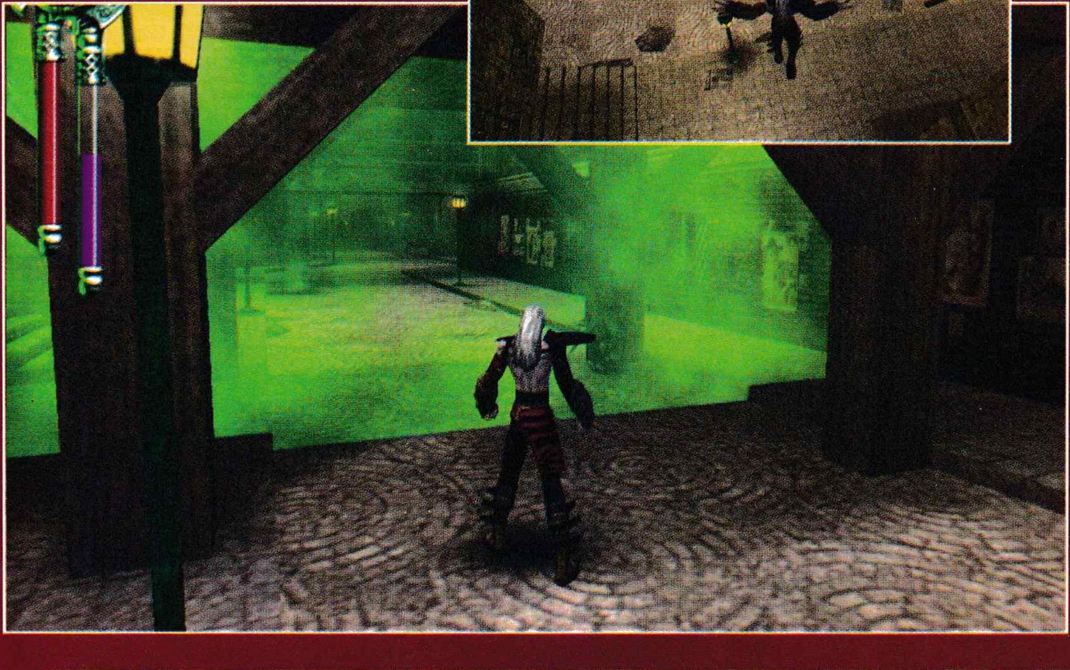


Познайте какво ще му се случи... Fatality!!!

Kain може да се рее като Raziel дори и без крила.



Тази енергийна бариера да ви е позната?



Grandia II

Нашествието на японските RPG

■ GameArts/Ubisoft ■ grandia2.ubi.com ■ P2 300MHz, 64 RAM, Video 8 MB, 830 MB HDD ■ RPG ■ 2 CDs

Открай време геймърите по света се делят на две касти – тези, които притежават конзоли, и тези, които имат PC. В момента персоналните компютри са с едни гърди напред, поради възможността да играят малко по-старите конзолни заглавия чрез емулатори. Засега обаче не се предвижда емулатор за PlayStation2 или X-box, а за тези две конзоли изобилието от интересни игри е огромно.

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

Докато конзолите редовно получават хитовите компютърни заглавия като Quake, Unreal и др., то обратното явление е рядко срещано и в повечето случаи зле реализирано. Незнайно защо производителите на игри решават, че щом играта се харесва на дадената платформа, то няма нужда от никаква промяна и ще се хареса и на PC. Ето защо в последните години се нагледахме на какви ли не недоразумения от сорта на Tekken и Final Fantasy, чиито конзолни версии удариха в десятката, а конвертираните или минаха незабелязано или бяха стабилно оплюти (с право) от доста гейм списания.

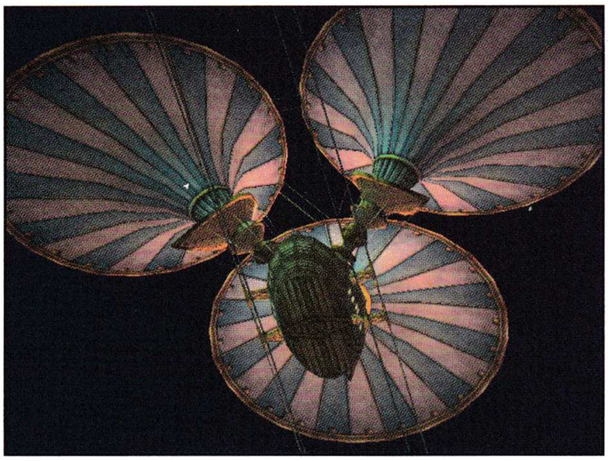
Grandia 2 е от същото тесто, като по-горе споменатите!

Играта е типичен представител на японския тип RPG-та, за които са характерни множеството диалози и битки. В играта вие поемате ролята на младия и амбициозен Ruydo, който се изживява в ролята на Geohound, което, преведено на български, означава наемник на свободна практика готов да се заеме с всяка задача, стига заплащането да е добро:). Придружаван от вярната си говореща птица – Skye, главният ни герой се запътва към местното село, за да поеме поредната задача. Оказва се, че той трябва да ескортира една от жриците от клана на Granas – бога на светлината, до храм, в който тя трябва да извърши церемония за призоваване. Наглед простата задача се превръща в кошмар, когато невинна грешка по време на церемонията довежда до смъртта на всички присъстващи, а нашата героиня се оказва обсебена от "Wings of Valmar" – чиято зла сила принадлежи на антипода на Granas Valmar – бог на мрака. Все пак Ruydo успява да се намеси на време и да спаси живота на Елена (както е името на жрицата). Страдащ от

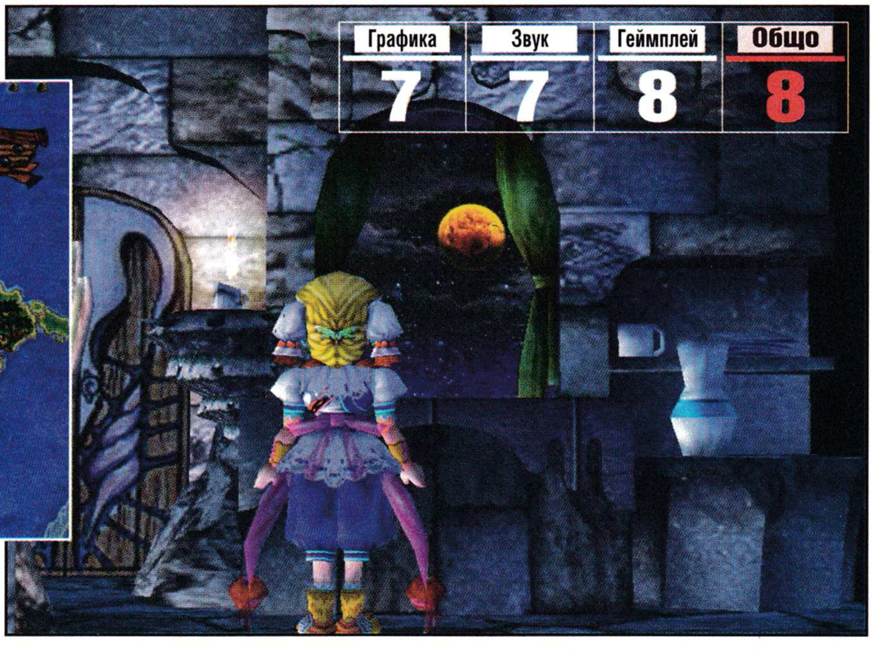
чувство за неизпълнен дълг, подплатено с торба злато,

Ruydo решава да завърши задачата си и да придружи Елена до Бялата кула на Гранас, където тя да бъде излекувана. По пътя си двамата се срещат с малкия Roan, който за годините си се оказва доста силен магьосник, и получовека-полузвяр Mareg, който пък е по петите на човека, унищожил селото му.

Още от първите минути до самия край ще бъдете съпътствани от може би най-интересното в играта, а по-точно – битките. В Grandia 2 няма random encounters, които са характерни за почти всички японски RPG-та, т.е виждате враговете си (и те виждат вас) и си решавате дали да се сбиете или не. Самите битки на-



Нищо чудно, че първият ви полет с това се оказва и последен:)



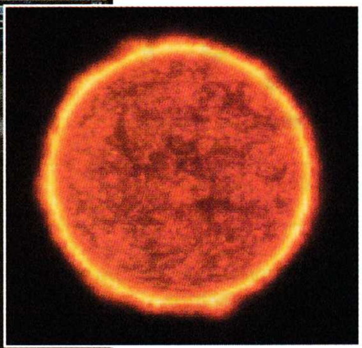
Тази красива луна всъщност е духовният символ на бога на тъмнината.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	8



Картата на Silesia – страната, където се развива действието.





Това не са размазани снимки на НЛО, а грозните манга анимации в Grandia 2.

подобяват тези от Final Fantasy, но в същото време са коренно различни. Отново имаме същата 3D-среда и същото разположение на врагове и герои, но вместо да стоят като заковани, те се движат по бойното поле, когато изпълняват удар или магия.

Самата система за водене на битки е много странно замислена и оригинално реализирана! В долната дясна част на екрана е разположен активен bar, на който са означени всички участници в битката. Той е разделен на две части – по-голяма синя, зона на изчакване и по-малка червена, зона на действие, който пръв достигне червената част от линията, има право на първия удар. Скоростта се определя от показателя ви IP, който е зависим от тези за speed и agility, но ако успеете да нападнете врага в гръб, имате право да нанесете първия удар, и обратното, ако враговете ви изненадат, IP-то ви пада и вашите герои са последни на ход. Когато дойде ред за действие на ваш герой, можете да изберете да нанесете удар, да направите магия или да направите critical hit. Последният се характеризира с това, че се извършва по-бавно и нанася значително по-малко щети от обикновения, но за сметка на това, ако ударите с него врага си и той се намира в червената част на линията, това ще го "върне" в началото ѝ и ще го забави значително, давайки ви възможност да действате преди него.

За разлика от critical-а, комбото е съвсем обикновен удар, нанасящ двойно повече щети и изпълняващ се значително по-бързо, но дори с него, ако успеете да прекъснете врага, докато изпълнява удар или магия, нанасяте двойно повече damage и получавате ефекта на critical. Един от най-зрелищните елементи в битките са магиите! По принцип в японските игри изричането на мощни заклинания се съпътства с поне 1 минута красива анимация, която ни взема дъха само за да установим, че след края ѝ врагът е сдал багажа. В G2 положението е почти същото с разликата, че анимациите представляват

Mareg всеки момент ще изпържи враговете си със своя special Beast – King Blast.

Романтичен разговор край лагерния огън.

кратки manga филмчета:) Определено много приятна гледка за феновете на японския стил на рисуване и една точка в повече за играта. След края на битката освен опит трупате Magic и Spirit coins, които ви служат за покачване нивата на магиите и специалните движения, които всеки герой притежава. Това, което не ми хареса, е, че имате твърде много умения, а монетите се събират твърде лесно, понеже след като убиете даден враг, напуснете територията и после се върнете,





Ruydo се е вживял в ролята на Батман.

врагът пак си е там. Така играта се превръща в кръговрат от действията убий врага – вземи монетите – върни се и убий врага – вземи монетите – стани богат... опа, непобедим, което на моменти става доста скучно.

Другото важно нещо, което си заслужава да се спомене, е сравнително красивата и много детайлна графика. Главните ви герои са наистина много красиво нарисувани, което може да се каже и за околната среда. Максималната разделителна способност е 1024x768, на която, за мое голямо учудване, играта започна да насича и да прави проблеми с cliping-а, което сигурно е проблем, появил се при конвертирането, защото за сравнително плавна игра на Grandia 2 не се изисква мощна конфигурация.

Питате се защо щом битките, графиката и сюжетът са на доста добро ниво, оценките на играта са далеч от идеалните. Отговорът е много лесен, защото "Grandia 2 е от същото тесто, като по-горе споменатите"! Не ми е ясно дали авторите нарочно го правят или просто това е неписано правоило при прехвърлянето на заглавия от конзола за компютър, защо винаги нещо трябва да оплескат и да развалят. Явно никой от екипа на Game Arts не е помислил, че при преправянето на графиката трябва да преправят и cut сцените или по-скоро е помислил, че ще изглеждат по-добре в разделителна способност 320x240 с пиксели, колкото иконата на "My computer". Това не би било фатално, ако не се отнасяше и за manga анимациите по време на битките. Но, уви,

повредата не е във вашия телевизор!

Тези грозни сцени развалят напълно оригиналната идея за битките и подхождат на игра от средата на 90-те години, но не и на такава, която претендира да излиза за PC през 2002 г. Така и така съм почнал с лошите аспекти на играта, редно е да спомена за прекалената линейност. През 20-те игрални часа, общо взето, извършвах едни и същи действия. Тръгвам от Град 1, преминавам през Dungeon левел 1, левел 2 и левел 3, за да стигна до Град 2, където след завършването на куест, плътно прикрепен към сюжетната линия, действията се повтарят. Няма странични задачи, няма интересни занимания. Всички градове са еднакви – имат 4 къщи, магазин и страноприемница, а разликите са само козметични. Играта е прекалено лесна за по-опитните геймъри и реално не представлява никакво предизвикателство, за споменатите двадесет часа не видях надписа "Game Over" нито веднъж.

Вече става практика хубави заглавия, станали хитове за известни конзоли, да се прекарват през пръсти за PC, което не говори добре за авторите на играта и за продажбите ѝ, ако това продължи, хардискът ми скоро няма да усети вкуса на японско RPG.

Ghost Recon
Desert Siege

■ Red Storm Entertainment ■ www.ghostrecon.com ■ 1 CD
■ PII-450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Squad Based FPS

Играта Ghost Recon постигна доста сериозен успех. Тя успя да предложи доста добра графика, звук, превъзходна атмосфера и беше направена от компанията на Том Кланси, дала на света едни от най-добрите тактически игри до момента – Rainbow Six и Rogue Spear, заедно с безкрайните им разширения. Вярна на традицията, Red Storm Entertainment вече пусна на пазара и експанжъна на Ghost Recon – Desert Siege.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Играта се инсталира върху оригиналната версия и се играе като MOD за нея, т.е. може да се включва или изключва от главното меню. Освен това инсталира и най-новия пач за Ghost Recon – версия 1.2.10.0, който оправя доста несъвършенства в играта. Разширението съдържа една кампания от 8 мисии, действието на които се развива в Североизточна Африка.

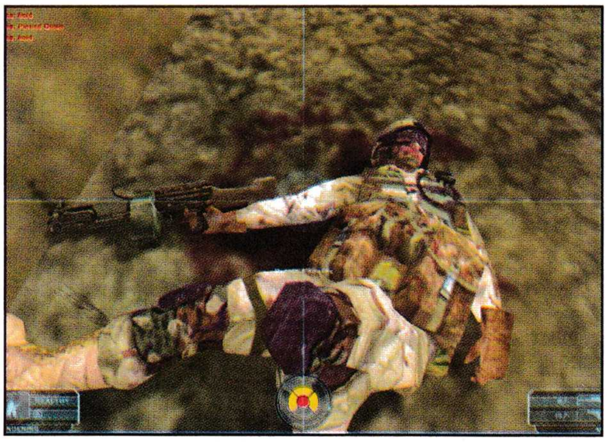
Историята на играта е следната: по време на конфликта в Грузия (т.е. този от първоначалната игра) полковник от армията на Етиопия е успял да закупи голямо количество оръжие от руснаците. Въоръжава хората си и с помощта на армията осъществява военен преврат, сваля правителството и поема властта. Следващата му стъпка е нападение срещу северната съседка на Етиопия – Еритрея. Успява да изтласка еритрейската армия на север, но в този момент в играта се намесвате вие – специален международен отряд за бързо реагиране, като целта ви е да помогнете на Еритрея да отблъсне агресорите.

Геймплеят на играта е останал непроменен, добавките са главно козметични. Вече можете да видите например допълнителното въоръжение на хората си – т.е., ако някой от тях например носи противотанков гранатомет, той ще виси на гърба му. Същото важи и за враговете. Всички хора в отряда ви са нови, 12 стандартни войници и 5 специалисти, като не може да се играе със старите. За сметка на това всички започват с 4 свободни точки, които могат да разпределят върху уменията си, точно така, както беше и в оригиналната игра. Интересното е, че единият от новите специалисти е въоръжен и с едно от добавените в играта оръжия – руската картечница PKM, и то при положение, че той е Rifleman, а не Support клас, но това няма кой знае какво значение.

Останалите нови оръжия (общо 13 на брой, повечето от които руски – Abakan AN-94, Bizon, Groza OC-14 и др.) са предназначени само за мултиплейър. Всъщност чрез просто копиране на няколко файла всичко си идва на мястото и те могат да бъдат използвани и в солова игра, включително и в оригиналните мисии, макар и това в някаква степен да разваля баланса – някои от тези оръжия са чувствително по-добри от стандартните. И все пак

разнообразието нараства значително

Само не проумявам защо в играта има точно един пистолет – можеха поне в разширението да сложат още 2 или 3. Не че някой използва пистолет в играта, де, той може да е от полза единствено за снайперистите.



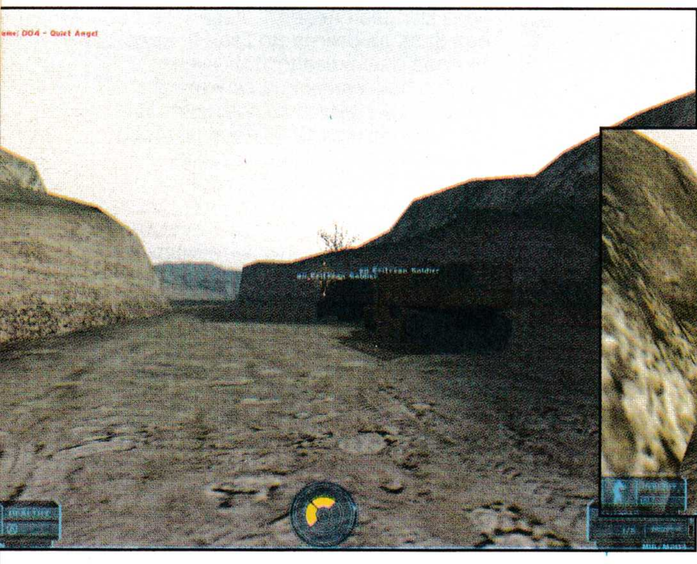
Това беше моят картечар.

Графика
8
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

Графиката и звуците също не са претърпели големи промени, но всъщност те още в първоначалната версия бяха много добри. Изобразяването на големи открити пространства, много добре направени храсти и дървета, както и изключително добрият левъл-дизайн, присъстват и тук. За съжаление, тъй като все пак действието се развива в Африка, по-голямата част от картите са в пустинна обстановка и няма много растителност. Като изключим това, картите, върху които се развиват мисиите, са много изпипани и достатъчно убедителни. Има петролни рафинерии, равнини, хълмове, каньони – и всички те изглеждат отлично. Няколко от мисиите се развиват през нощта, което допълнително разнообразява играта. А задачите варират в доста широки граници – от спасяване на заложници и взривяването на останките на паднал разузнавателен самолет Aurora, до охрана на конвой или пък спиране на танкова колона. Има две анимации – начална и крайна, като и двете са правени с енджина на играта и не радват особено окото.

Единственият по-сериозен проблем на играта е нейната краткост. Не е голям проблем 8-те мисии да се минат за около 3 часа. Според мен разработчиците спокойно можеха да направят поне още 4-5, и така нещата щяха да изглеждат доста по-добре. Както и не виждам причина новите оръжия да са само за мултиплейър.

Във всеки случай това си е един съвсем стандартен експанжън, който не носи почти ново, но за сметка на това доизглажда старото и го прави малко по-лъскаво.



Трябва да опазя тези камиони.



Уцелих единия, но другите двама...

ИНТЕРНЕТ КЛУБ ЛАБИРИНТА

ПРОМОЦИЯ



- само 70 стотинки за цял час игра!
- нова VIP зала с повече екстри
- нощна мрежа за 3 лева



АДРЕС

ул. Костенски водопад № 58
тел: 958 3133

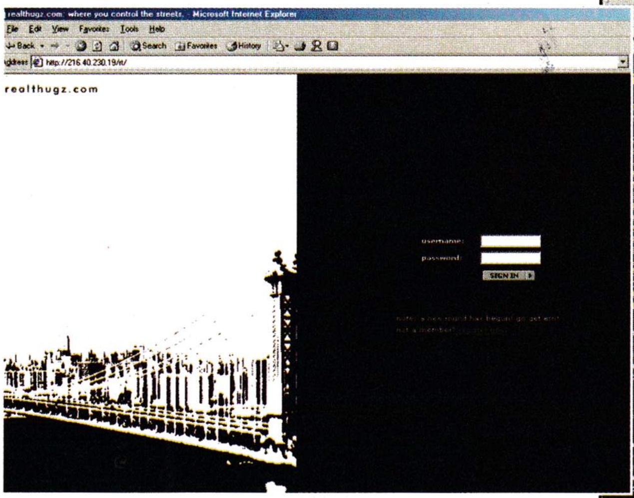


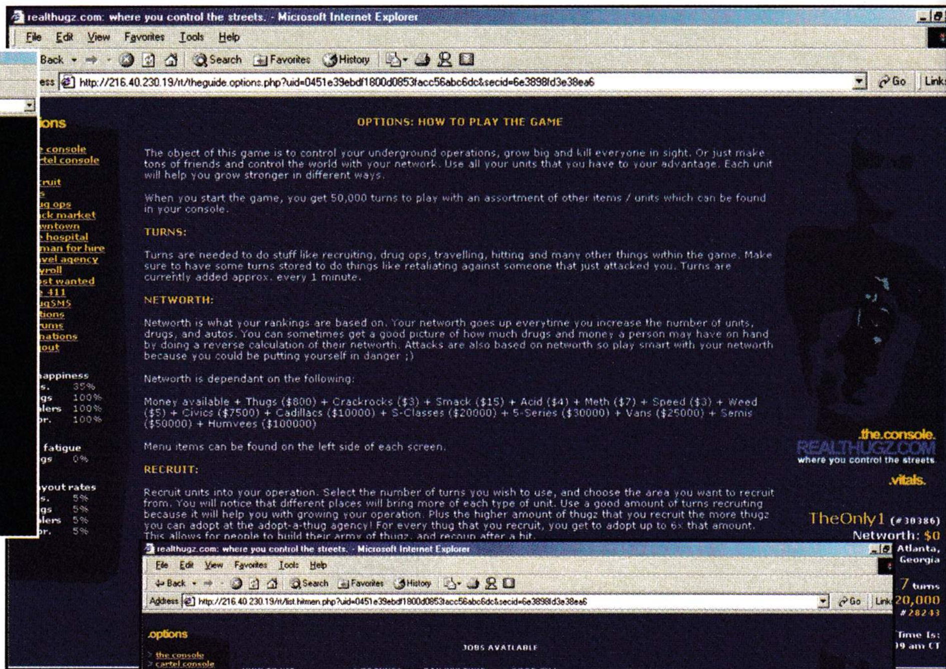
65 мощни компютъра
- AMD Thunderbird 1.0 GHz
- 256MB DDR
- GeForce2 32MB
- монитори Sony 17" A220
- Abit AU100 Sound

REALTHUGZ

Станете online гангстер в някой от големите световни градове

www.reathugz.com







Вероятно много от вас са били завладени от игри като GTA, Syndicate, Gangsters или Mafia. Какво е главното им предимство? Освен невероятната свобода, която те предлагат, тематиката им е свързана с престъпния свят. Всеки от нас си е мечтал да бъде Ал Капоне или Робин Худ, или може би Иво Карамански[1]. Разбира се, едва ли на някого му стиска. Но поне виртуално всеки от нас е бил дързък обирджия, който всява ужас у съдържателите на банки и достопочтените мадами...

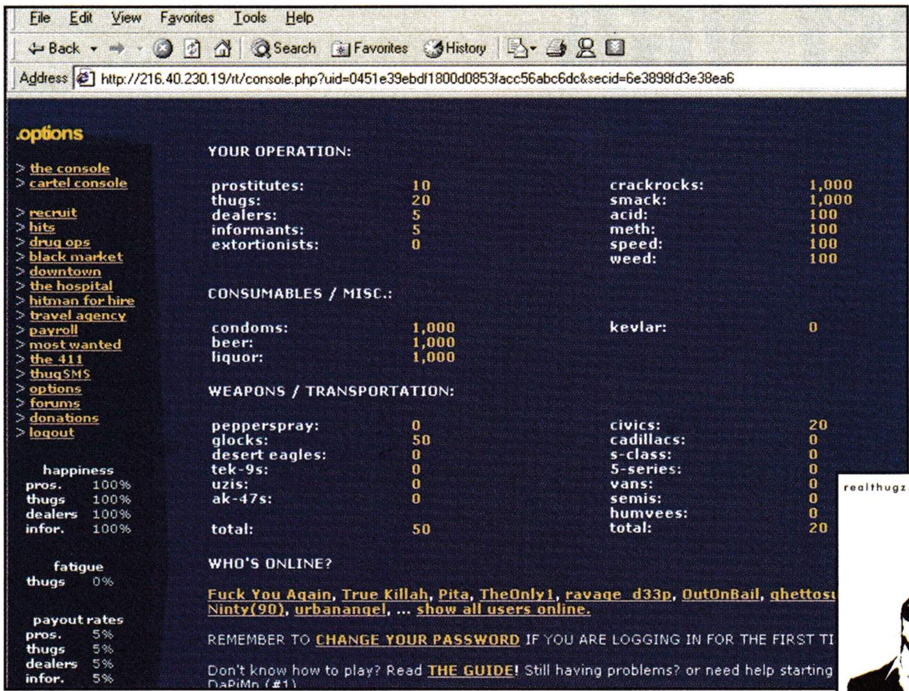
Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

Онлайн заглавието Realthugz за пореден път ви връчва ролята на гангстер в някой от големите световни градове. За разлика от други такива игри, тук директно започвате като ръководител на групичка престъпници. Сред вашите подвластни са не само обичайните биячи, но и проститутки, пласьори, наемници и шпиони. Жанрът е стратегия от неопределен тип...

Какво? Стратегия от неопределен тип ли? Какво пък е това? Ами за разлика от останалите онлайн стратегии, тук можете по всяко време на денонощието да влезете и да направите неограничен брой поразии. Разбира се, без ограничения тази идея би била опорочена, защото би позволила на някои играчи да играят един цял ден и да оповедат класациите. Имате ограничен брой turns. Това е дадена цифра, чиято стойност показва броя на действията, които можете да извършите. Различните ви акции ви отнемат определен брой от този важен "ресурс" – например да нападнете района на врага ви коства 15 turns. След като тези turns се използват, освен че си извършвате зулума, се изчисляват и другите събития – колко пари получавате от проститутки, колко души ви напускат и т.н. За да увеличите броя им, можете да чакате, като на всяка 1 минута получавате по 1 допълнителен, или да си закупите, като това, разбира се, е недостъпно за нас, българите...

Когато се регистрирате, можете да си изберете име, пол и т.н. Интерес представлява изборът на град, като за съжаление София не е влиза в списъка. Всеки от изброените метрополиси се състои от 16 grids. Те се владеят от най-различни гангстерски групировки и дивиденти. Разбира се, по-голямата част от кварталите са владение на по-мощните бабаити...

В началото разполагате с малък капитал, който трябва да инвестирате внимателно в дрога, екипировка или коли... След като генерирате известно количество cash, вероятно ще се замислите и за първите си удари. Не ви съветвам да нападате някой от кварталите. Всички гледат там и дори да успеете да завладеете нещо, едва ли ще успеете да го задържите за повече от два часа... Най-добре ще бъде за вас, ако потърсите след по-бедните групировки за удобна жертва. Така ще можете да посъберете пари и да екипирате тайфата си. Съветвам ви първона-





чално да разчитате на елитен екип от 80 thugz, които ще си вършат добре работата. Като стана дума за екипировката, ще можете да избирате между 3 оръжия (Glock, Uzi, AK-47). Първоначално калашникът няма да е добро решение, защото струва цели 8000 долара.

Освен да се занимавате с армията си от престъпни субекти, сте длъжни да обърнете внимание и на допълнителните начини да си докарате пари –

проститутките и пласирането на дрога

Вашите бели робини се нуждаят от определено количество нискокачествена дрога (crack) и доста кондоми, за да се предпазят. Ако някое от тези неща им липсва, те просто напускат, като по този начин намаляват солидно вашите приходи.

Доста по-лесно ще ви бъде да овладеете пазара на дрога в града. Ако имате достатъчно dealers, ще можете да произвеждате добро количество от всички типове опиати. След като приключите тази работа, можете да се насочите към разпространението. Именно след като завършите този процес, можете да се порадвате и на приходите си...

След известно време вече ще се превърнете в уважаван престъпен елемент и ще можете да погледнете към голямата слава. Тук идва нуждата от повече и повече работна ръка. На практика, за да сте сериозни, ще ви трябва поне 1 000 000 (няма печатна грешка.) thugz и поне 700 000 проститутки. Естествено, те изискват и огромни суми за заплати. За да избегнете тези проблеми, можете да се включите в почетните ордени, наречени cartels. Това всъщност са обединения на няколко "фирми". Те могат да си поделят разходите и да се грижат противниците ви да не спят прекалено спокойно.

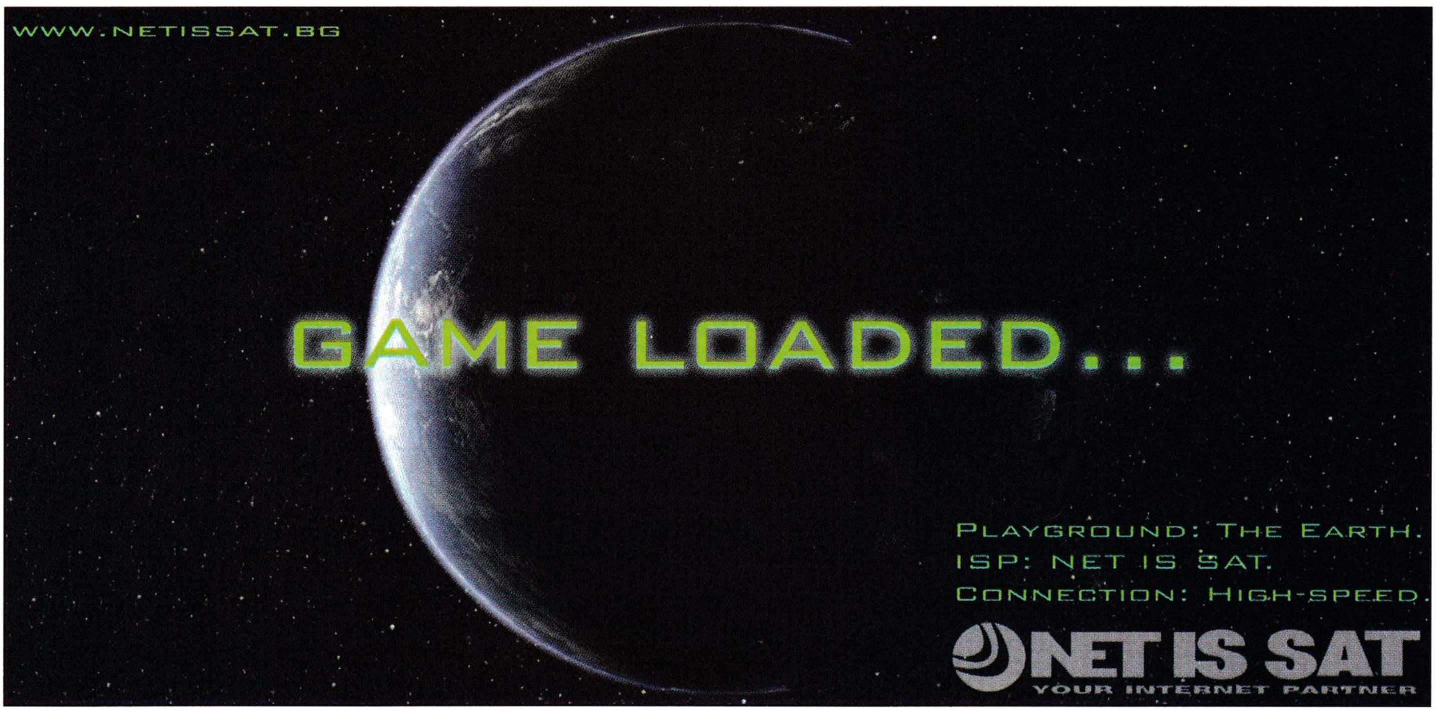
И както винаги, идва моментът, в който трябва да разкрия недостатъците на това уникално заглавие. Сигурно вече сте се досетили, че ако не се логвате поне по два пъти на ден, нямате особени изгледи за успех. Това пък води до друг недостатък – играта е претрупана с много на брой слаби играчи, които нехаят за състоянието на "корпорацията" си. Разбира се, това намалява конкуренцията и прави играта доста лесна... Длъжен съм да ви предупредя, че

ако закъсате, няма да получите никакво предупреждение,

т.е., ако вашите thugz се разкарат, никой няма да ви каже защо. За съжаление играта няма добър Guide, а само едно много кратко и семпло ръководство, което по-скоро ще ви обърка.

Въпреки това много от грешките на авторите са простими, защото играта все още се води в beta стадий. Ако искате да се вредите сред голямата навалица от гангстери, то го сторете колкото се може по-бързо, за да има място и за вас под слънцето. Накратко – ако обичате да се носите волни като пеперудка из гетата на Ню Йорк, хванали торбичка дрога, то тази игра ще ви донесе тази виртуална наслада...

[1] *– Редакционно уточнение: никой от редакцията не си е мечтал да бъде Иво Карамански, дори в случаи на делириум тременс, само Орлин има такива залитания.*



King's Quest VGA и Zak McCracken 2

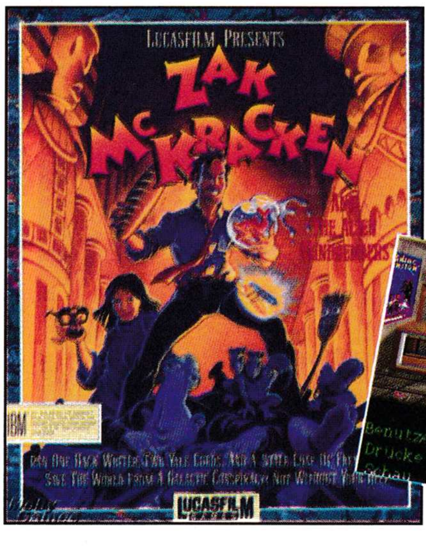
Възкресението на куестовете

Куестаджия. Днес това е определение за някой гейм-динозавър, който отказва да приеме действителността, да се приспособи към даденостите на новото време и не иска да забрави славното минало. Куестаджията е като хеви-метъла за света на игрите.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Носталгията за него е най-блаженото упование. Той, куестаджията, все още ровичка редовно в Интернет за страници със стари игри и abandonware, търсейки с тиха надежда онзи куест, който е по-стар от неговата тийн-сестричка. Знае много добре, че шансът да излязат приключенски игри от известните компании е пренебрежимо малък и когато се отегчи от зловредните творения на съвременната гейм-индустрия, е готов да вземе нещата в свои ръце – да си направи сам куест.

През последната година с излизането на програми от типа на AGS – Adventure Game Studio (за която ще прочетете подробно в следващия брой), започна нещо като истински ренесанс за полумъртвия жанр. Независими екипи и най-обикновени геймъри без никакви познания по програмиране получиха шанса да създадат свои куестове от типа на заглавията на Sierra и LucasArts от 90-те. Започвам нова рубрика, тъй като през последните две години излязоха редица freeware-куестове, някои от които по нищо не отстъпват на приключенията, направени от огромни екипи от супер-професионалисти. Освен това за 2002 са запланувани още много проекти, които заслужават вниманието на всички, влюбени като мен са в този жанр.



Най-подходящо е да открия рубриката с една игра, която е римейк на куеста, който винаги е бил символ и кръстник на целия жанр, а именно King's Quest.

Хората, стоящи зад този проект, не са професионалисти и не са търкали бюрата на известни компании. С помощта на AGS и с много любов и отдаденост към жанра приключение и игрите на Sierra в частност, аматьорите започват един обречен на пръв поглед експеримент – да направят подобрен в графична гледна точка (VGA) римейк на легендарната първа част на поредицата King's Quest на Роберта Уилямс, която излиза през '84 г. В началото на '90-те Sierra правят подобрени версии на повечето си стари куест-класики в 256 цвята и интерфейс с иконки. King's Quest обаче се сдоби само с EGA-римейк (графиката бе от типа на последните EGA-куестове от типа на Larry 3), отново с досадното писане, което се прие негативно както от критиците, така и от геймърите. Водени от идеята, че феновете на приключенски игри заслужават един по-достъпен от днешна гледна точка King's Quest, трите анонимни момчета от Tierra (подходящо име за фенове на една от най-куестаджийските фирми) се захващат напълно сериозно с начинанието. Те не само успяват да убедят артиста, озвучил репликите на сър Грейъм за Sierra, да участва и в техния проект, но и чрез посредник успяват да получат достъп до оригиналните Midi-мелодии от поредицата и с малки промени да ги използват в играта си. Едногодишният им труд не е останал напразно – техният King's Quest VGA е напълно завършена игра, която на графично ниво мога да поставя някъде при King's Quest 5 и която нито за миг не изглежда като дилетантско творение.

За незапознатите със сюжета – влизате в ролята на сър Грейъм, благороден рицар от кралството Дейвънтри. Старият крал, който има нужда от достоен наследник, извиква сър Грейъм при себе си и му възлага почти невъзможна задача: да възстанови три реликви (вълшебно огледало, което предсказва бъдещето, магически щит и ковчеже, винаги пълно с жълтици), които да върнат на западналото кралство предишната му слава. Ако сър Грейъм успее в начинанието си, ще наследи короната на Дейвънтри.







Играта по изключително забавен начин експлоатира известни приказки, което ѝ придава неповторим комедиен оттенък. Все пак искам да ви предупредя да не очаквате чудеса и ако ви се струват отвратителни старите куестове от '90-те, въобще да не се захващате с King's Quest. Освен това съм длъжен да ви предупредя, че всичко е направено в традициите на първите куестове на Sierra и главният герой може да умре по 1001 начина, така че се записвайте често.

Новите приключения на Зак МакКракен

Феновете на LucasArts също имат огромен повод за радост този месец – на диска към списанието ще намерите също и съвсем истинско продължение на Zak McCracken, отново правено от независим екип.

Zak McCracken е от основополагащите игри за жанра и от най-култовите класики на ранните LucasFilm Games, заедно с Maniac Mansion. До днес то си остава едно от най-обърканите приключения – и като сюжет, и като загадки и атмосфера. Играта е директно продължение на събитията от първата част, като отново влизате в ролята на жадния за сензации журналист Зак МакКракен. Интерфейсът с глаголите е значително опростен (като в Monkey Island), графичният стил си е едно към едно с първата част, като играта все пак изглежда доста по-добре (256 цвята) от оригинала, който беше само в 16 цвята. Като се замисля, Zak 2 е дори много по-голямо постижение от римейка на King's Quest, защото авторите му са създали напълно нова игра с много приятна графика, уникален сюжет, загадки и дори множество cut-сценки.

И накрая лошата новина – Zak 2 засега е само на немски. Ако не знаете езика на Гьоте, имате две възможности: да изчакате дойчовците да завършат английската версия или да си хванете гадже от немската. ;)


POSITION
УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13
ЗАД КИНО ИЗТОК
CLUB
ЮЖЕН КРЪСТ
ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
60 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
HEADOFF СОБСТВЕНИ Counter Strike СЪРВЪРИ
1ЧАС/1ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
ТЕЛ. 713 761
TARGET
ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА
WWW.ClubSouthernCross.com

Dragon Throne
Battle of Red Cliffs





Age Of Empires с китайски привкус и още нещо...

■ Object Software/Strategyfirst ■ www.strategyfirst.com ■ 1 CD
■ PII-266, 64MB RAM, 8MB 3D Video ■ Real-Time Strategy

Историята е една от любимите теми за създаване на стратегии в реално време. Интересът към тях трудно може да бъде сравнен с този към игрите по футуристичните и фентъзи мотиви, но въпреки това те се радват на голяма популярност. Battle Of Red Cliffs е игра, която има какво да предложи на феновете на историческите стратегии.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Като стане дума за история и стратегии в реално време, обикновено почитателите на този жанр се сещат за Age Of Empires. На пръв поглед Dragon Throne – Battle of Red Cliffs оставя впечатление за леко модифициран вариант на популярната стратегия на Microsoft. По тази причина бяха съвсем естествени реакциите на част от геймърската критика, която я определи като поредния AOE-клонинг. В интерес на истината за подобни мнения има известни основания, защото приликите по отношение на звука, графиката, тематиката, а и общия дух на играта не са малко. Като геймплей обаче Battle of Red Cliffs е доста различна.



Действието се развива в последните години преди падането на династията Han и засяга един от най-драматичните моменти в историята на Китай. През юли 208 г., след като постига мир в северната част на страната, генерал Cao Cao се отправя на юг със своите войски. След серията от бързи победи, той става толкова самоуверен, че подценява своите главни противници Liu Bei и Sun Quan и претърпява тежко поражение...

Основните правила в играта са подчинени на класическата RTS схема. Икономическите аспекти са силно застъпени и за разлика от AOE осъществяването на всякаква стопанска дейност се развива другояче. Тук не е достатъчно да построите сграда и да очаквате, че тя ще започне сама да произвежда. Например, след като се изгради ферма, в нея може да се развива както земеделие, така и животновъдство, като за всеки един от работниците в нея трябва да се определи с какво ще се занимава. За производството на вино и храна трябва да бъде построена съответната сграда, а за търговската дейност е необходим пазар. В него може да се продава или купува всеки един от ресурсите и готовата продукция в играта като зърно, месо, вино, готова храна, дървен материал и т.н. Регулацията на данъчната политика също е от голямо значение за развитието на играта.

Все пак най-ценното нещо в реалновремевите стратегии са битките и в това отношение Dragon Throne – Battle of Red Cliffs може да достави истинско удоволствие. Основните типове войска, които ще имате на разположение, са сходни с тези в Age Of Empires. Това са стрелци, копиеносци, въоръжени с мечове войници и различни бойни машини. За да създадете войник са необходими две неща. Първо трябва да имате построена съответната сграда, а след това трябва да изпратите някои от работниците на военно обучение. Ако желаете да имате конница единият от начините затова е да си построите конюшна и да отглеждате коне, на които може да качите произволен войник. С течението на играта ще се наложи да наемете

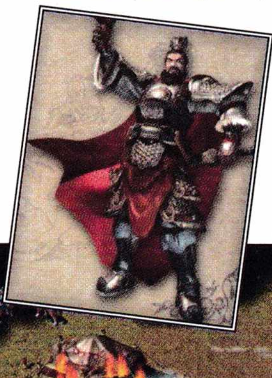
Графика
8
Звук
8
Геймплей
8
Общо
8

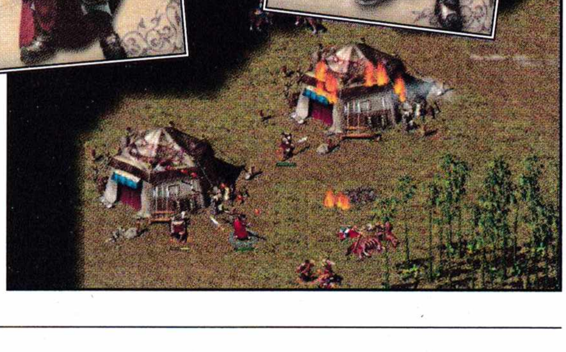
герои със специални, уникални качества и способности

Това се прави в сградата, наречена Inn, и е сравнително скъпо удоволствие, но е абсолютно задължително условие за постигането на победи в битките.

При графиката ще се сблъскате с добре познатата изометрична двуизмерна атмосфера на AOE, но сградите са анимирани, значително по-детайлни и с по-адекватни размери. Битките са истинско зрелище, особено когато в действие се впусне някой от героите със специални умения. Според системните изисквания е посочено, че 3D-ускорителят е задължителен, но всъщност това не е точно така. Играта върви прилично и на системи с параметри по-ниски от посочените. Звукът е изпипан невероятно добре. Музиката е с източен привкус, а озвучаването е на китайски, като паралелно с това текат субтитри.









За чушките и гьостериците

или как ме взеха на работа в PC Club

Тъкмо ми беше станало едно такова хубаво на душата, когато Натали изтърси:

– Ти си лигльо.

– Ъ? Защо? – зяпнах аз.

– Защото "тате носи, мама меси...! Ти въобще не знаеш как се изкарват пари – например да режеш чушки със светкавична скорост цял месец за сто лева!

– Ъ... Мозъкът ми блокира. Reset. Reboot. Ама... – успях да измрънкам.

– Няма ама! Лигльо си и това е!

Само момиче може така гадно да те удари под кръста.

Веселин Жилов

Гнусен паразит – такъв съм бил през целия си живот. Но че съм лигльо не знаех. Това беше ново за мен. След добавяне на малко оперативна памет и наместване на някои разхлопани дъски бях готов да помисля над това.

Стигнах до заключението, че има само два начина да се отърва от усещането, че съм лигльо. Първият беше да започна да режа чушки със светкавична скорост цял месец, а вторият – да работя за PC Club. Избрах второто.

Както знаете от филмчето, което преди много месеци се помещаваше на диска, редакцията на PC Club представлява един мъъъничък небостъргач. Наскоро бяха инсталирали противовъздушна защита срещу ниско прелитащи самолети, пратени от фанатични поддръжници на конкуренцията.

Срещата с Големия Шеф първоначално не протече добре. Нарочно не ви Го описвам. Никой не е виждал Големия Шеф на PC Club.

Невежеството е блаженство. Затова човек има в съзнанието си филтър срещу Истината. Той му помага да си вярва в лъжи, и не позволява на Истината да помете и смачка крехкото му Аз. Така че аз не видях Големия Шеф, само говорих с един от Неговите представители. Ето и разговорът ни.

– Ъ-ъ. Добър ден.

– Какъв си ти? Приличаш ми на лигльо – каза Представителят.

– Ами аз... таковата... търся работа и...

– Сигурно никога не си рязал чушки със светкавична скорост цял месец? – попита ме Той.

Идеше ми да потъна вдън земя.

– Всъщност... – каза Представителят. Нали знаеш, във всяка редакция трябва да има едно момче за всичко – което да носи кафето, да сменя крушките и не на последно място, да има по кого читателите да плюят.

В това време отнякъде се появи Никола Дърпатов. Той е много енергичен човек, винаги прави няколко неща едновременно, с което наподобява някакъв осморък Източен бог. Докато говореше по мобифона си, пишеше статия, измисляше маркетингова стратегия и изчисляваше ефективността на противовъздушната защита на редакцията, се обърна към мен и прошепна: "Не му се връзвай, той само така си говори. Това е тест за твоята упоритост!".

И наистина, след малко някакъв луд в усмирителна риза ба-а-авно изскочи, спъна се по стълбите и гледайки натъртения си задник, изтърси: "Сега вече наистина няма какво да губя. Остава ми само едно: отмъщението!"

Някой явно беше предозирал с игра на Max Payne.

– Хм... каза Представителят. – Знаеш ли, току-що се освободи едно място.

Всички бариери бяха вдигнати. Успях!

След като преодолях защитите – генетичен скенер и други подобни, установих, че колегите в редакциятата до един са откачени. "Спокойно" – успокои ме Павел, докато едната половина на лицето му бе обзета от нервен тик. – "Скоро и ти ще изперкаш". И наистина, всеки беше намерил начин да се справи с лудостта си – колегата Икономов – като редовно отскача "в творческа командировка" в Германия; Генко Велев – със страстта си към това статиите му да са изпълнени с главни букви и удивителни; Иван Георгиев – като удавяше мъката си по тупалките с... конзолни игри; Георги Даскалов – като водеше двойнствен живот (в другия си живот се наричаше Agent Orange); Елица Тодорова – като се занимаваше със звероукротителство (като всяка добра майка, впрочем), Владо Георгиев – като упорито криеше тайната около собственото си его. Моля да ме извинят всички онези, които не съм споменал поименно – все пак аз още съм новобранец, а след мен още новобранци се присъединиха към светата кауза.

***

Няколко месеца по-късно Големият Шеф ме повика.

– И така, ние станахме сто страници. Както сам разбираш, ние сме най-великите, ние изобретихме телефона и топлата вода, и т.н., и т.н. Надявам се, осъзнаваш каква отговорност значи това.

Придадох си сериозен вид.

– Трябва ни нещо за Format c: – добави Големият Шеф.

– А-а, не. Аз не съм по тая част. – заизмъквах се аз. – Вярно, че се казвам Веселин Жилов, но нито съм весел, нито съм жилав, и...

– О? Нима? Тогава бъди така любезен да погледнеш през прозореца.

Навън се беше събрала разбунтувана тълпа, която крещеше: "У-у-у! Долу-у! На кладата!!"

– Тези хора – поясни ми Големият Шеф – протестират срещу това, че похабихме ЦЕЛИ ДВЕ СТРАНИЦИ за solution в миналия брой. Хм-м, чудя се кой ли беше авторът му? Я да видим какво пише тук... Веселин Жилов. Аха, значи ти си бил...

– Ама... не беше моя идеята... – заоправдавах се аз. – Ъ-ъ... Дърпатов ме накара! – изведнъж ме хвана срам от самия себе си. Аз драскач в PC Club ли бях, или водолаз в... както и да е. Добре де, аз бях – призна х си.

– Така – каза Големият Шеф. – Искаш ли да слезеш долу и да им обясниш, че Project Eden всъщност е хубава игра, и че това беше не solution, а walkthrough? Не? Така си и знаех. Добре тогава. Пиши format c:! Броят отива за печат след 60 секунди! Муахаха! И гледай да е смешно! Муахахаха!

– Ама... ама... аз никога няма да мога за толкова малко време... – преглътнах.

– Ами тогава най-добре да започваш веднага! МУАХАХА!"

Затова, читателю, моля те прати писмо, че ти е било смешно, инак ще ме уволнят и ще умра в бедност и мизерия. Пък ако кажеш много добри думи, може и да ме повишат и да отидем с Натали във Франция.

КРАЙ

P.S. Почти всичко в този текст е скалъпено и сшито с бели конци. Тъй като все пак има прилики с действителни лица и събития, моля действителните лица и събития да не ми се сърдят... много. Благодаря. Авторът.

Няма да ти се сърдим, на всеки можеше се случи да бъде натирен да пише това. Бел. Ред.

Action Half-Life





Може би мнозина от вас са гледали поне някой от филмите на Джон Ву и са останали впечатлени от перфектната хореография на бойните сцени, граничещи с невъзможното. Е, явно и създателите на този MOD за Half-Life също са почитатели на култовия режисьор и са се постарали техния проект да се доближи максимално до атмосферата от филмите.

Иван Цирков
blader@mail.bg

В същност Action Half-Life е стартирал като модификация за Quake II и първоначално се е казвал Action Quake II. Но в момента, в който е излязъл Half-Life, разработчиците са се прехвърлили към нея. До момента този MOD е достигнал до петата си бета версия и е на едно относително завършено ниво. Разбира се, има и недостатъци, но те могат да се пренебрегнат на фона на достойнствата му.

Първо -

всички оръжия са реално съществуващи

Показателите им също са достатъчно близки до реалността, поне до степен, позволяваща светкавичен екшън и същевременно проточващи се престрелки на по-голямо разстояние. Пораженията, които те нанасят, не са реални, обикновено са необходими поне 3 точни попадения с пистолет, за да бъде убит врагът (освен ако някое от тях не е в главата). За сметка на това има "кървене", т.е. при няколко нанесени рани играчът започва бавно да губи от жизнените си точки, докато не се превърже или умре. При рана в крака или при падане от по-високо е възможна и контузия, при което скоростта на движение пада наполовина и се "лекува" също като нормалните рани, т.е. чрез превързване. За разлика от някои други модове тук ограничение няма – всеки играч може да се превръзва произволен брой пъти. Но в играта няма да намерите аптечки, което принуждава играчите да помислят два пъти, преди да се впуснат в неравностойна битка.

Графика	6
Звук	6
Геймплей	8
Общо	8

При оръжията е наблегнато основно на пистолетите, като те са пет на брой – Colt 1911 (позлатен, точно както ни е известен от Face Off), Beretta 92F, Colt SAA (Single Action Army – стар револвер, познат от редица уестърни), Desert Eagle и Colt Anaconda. Интересното при първите три е, че могат да бъдат използвани в "akimbo" вариант, т.е., ако имате по два еднакви пистолета, можете да стреляте с тях едновременно, с по един във всяка ръка. Има и ножове, които могат да бъдат и хвърляни. Това е много трудно за изпълнение, тъй като ножовете изпълняват парабола, а не летят с права траектория, като не са и особено бързи. За сметка на това точно попадение с хвърлен нож е почти сигурна смърт. Ножовете, които са пропуснали целта, обикновено се забиват в някоя стена или падат на пода и могат да бъдат прибрани обратно. Интересното в случая е, че при тях няма значение дали са хвърлени по време на скок, тичане, или пък от залегнало положение – ножът винаги отива в една и съща точка. Тоест той може да се превърне в много смъртоносно оръжие, ако се усвои добре.

Интересна алтернатива е и ръкопашният бой

Той може да се практикува по два начина – или като избиране на оръжие "Кунг-фу", при което има две възможно атаки – удар с ръка или скок с ритник, или с произволно оръжие в ръце чрез натискане на клавиша за скок, когато сте много близо до някой противник – тогава отново следва скок с ритник, само че комбиниран със завъртане.

Останалите оръжия са MP5K, пушка-помпа Ithaca, рязана двуцевка, едрокалибрен снайпер, MSG-90 (полуавтоматичен снайпер), M4 щурмова пушка и ръчни гранати. Тук няма нищо оригинално или по-интересно.

По-различно стои въпросът с допълните предмети. Можете да носите само по един от тях, като те са бронежилетка, лазерен прицел за някои оръжия, очила за нощно виждане, патрондаш (носите повече муниции от нормалното), фенерче, заглушител (само за определени оръжия), някакви чехлички, с които стъпките ви стават почти безшумни, и кобур, с който смяната на оръжие става почти мигновено.

Доста промени има в геймплея, който е различен от този на оригиналния Half-Life. Скоростта на движение е завишена, което подтиква играчите към по-динамичен стил на игра. При strafe е добавено и леко накланяне на зрителното поле наляво или надясно, в зависимост от посоката. Освен клякането вече има и залягане, което повишава точността при стрелба и прави играча далеч по-трудна мишена. В залегнало положение обаче движението напред

или назад е невъзможно – само настрани, което доста ограничава ефективността му.

Може би най-интересното добавено движение в играта е така нареченият "dive", т.е. плонж в някоя от четирите посоки. Ефектът е абсолютно същият като в Max Payne и единствената по-сериозна разлика е, че след плонж напред или назад играчът остава в залегнало положение и не се изправя автоматично. Тази техника, много полезна, когато целта е изненадваща атака срещу скрития зад близкия ъгъл враг, или пък обратното – когато трябва много бързо да се стигне до някое укритие под дъжд от куршуми.

Друго нещо е дългият скок (клякане – скок), който присъстваше и в оригиналната игра, но само ако е взет специален модул за това. Тук той може да се изпълнява без ограничения. Интересна идея е и катеренето по сандъци или други относително ниски повърхности, т.е. симулира се скок, хващане за ръба и изкатерване. За съжаление това няма голямо приложение в играта.

Режимите са няколко. При стандартния deathmatch играчът избира единствено един пистолет (или 10 ножа) и всичко останало трябва да намери из нивото или да си "присвои" от някой враг. Освен това има и допълнителен бонус – ако играчът успее да убие 4 души без да умре, след това започва да получава по две точки за всяко убийство, вместо една. След шест поредни убийства – получава по три, и т.н. до максималните 16 точки на убит противник. Друг режим е Teamplay, който има 2 варианта (с или без рундове), при който се избира пистолет, специално оръжие и допълнителен предмет. Тук

убийството на съотборници се наказва жестоко

Последният режим е Last Man Standing, който идва в 3 варианта.

Графиката в модификацията не е на особено високо ниво, дори и като се има предвид остарелият енджин на Half-Life, но все пак няма нищо, което дразни окото. Новите движения са направени достатъчно добре, макар и далеч от нивото на Max Payne. Звуците също не блестят с нищо особено, но пасват добре на останалата част от играта. Много добро впечатление прави големият брой модели на играчите – цели 34 (за сравнение "нормалната" бройка е около 10-15). По-голямата част от тях са известни герои, предимно от различни филми. Присъстват например Арнолд Шварценегер, Леон, Итън от "Мисията невъзможна", Джон Макклейн (Брус Уилис) от "Умирай трудно" и други познати лица.

Този MOD, за разлика от повечето останали, идва с вградени ботове. Те обаче са по-скоро разочарование – на моменти са прекалено точни, друг път са почти неадекватни. Не прилагат никаква тактика, просто се размотават напосоки из нивата, и убиват всеки враг. На практика стават за тренировка, но нищо повече.

Като цяло това е доста интересна модификация, която поставя пред изпитание рефлексите на всеки играч и превръща убийството в изкуство.

MOD NEWS

Иван Цирков
blader@mail.bg

Нова версия на Quake 3 Radio

http://www.planetquake.com/q3radio/

Излезе новата версия 1.2 на този MOD, добавящ радио съобщения в Q3, чрез които много улеснява комуникацията между играчите – нещо доста полезно при отборна игра.

Tactical Ops: Assault On Terror златна

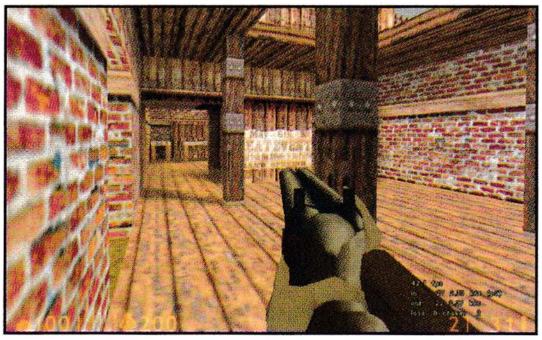
http://www.tactical-ops.to/



Значително подобрена версия на известния MOD за Unreal Tournament вече е готова за продажба като самостоятелно заглавие. Ще включва солови мисии, както и мултиплейър, разбира се. Освен това подобрена графика, нови оръжия, карти, и герои. Можете да изтеглите филмче от играта от този адрес: http://www.fileplanet.com/index.asp?file=86916

Outlaws модификация за Half-Life

http://www.unitedgaming.net/~outlawsmod/



Преди няколко години Lucas Arts издадоха една култова игричка – Outlaws, която представляваше FPS в Дивия Запад. Е, явно някои феновe на играта са решили да я пресъздадат по максимално близък начин като MOD за Half-Life. И явно са успели. Съвсем наскоро излезе първата бета версия и засега нещата изглеждат добре.

X-Coop за AvP2

http://www.geocities.com/los_esponjas/XCoopMod.htm

Основната идея на този MOD е добавката на кооперативен режим в мултиплейъра на Alien vs. Predator 2 – нещо, което до този момент много хора чакаха с нетърпение. Освен това включва и нов клас Marine, преразпределя по различен начин екипировката на класовете и героите, променя пораженията, нанасяни от някои оръжия, и въобще оказва сериозно влияние върху играта.

Holy Wars Beta 2

http://www.planethalflife.com/holywars/

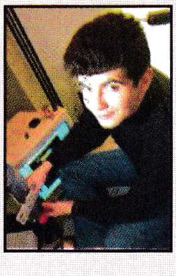
Една интересна идея за MOD за HL вече навлезе във втората си бета версия. Става въпрос за мултиплейър модификация, в която играчите се борят за това кой да стане светец и кой да си остане грешник. Някои от героите са доста познати – например Gordon Freeman или пък пазача Barney. Всеки един от тях е умрял по някакъв нелеп начин и всички те са се озовали в ада. Могат да изкупят греховете си единствено след като дълго време се убиват на специално създадени за това арени. Доста обещаващ MOD.



Frederick Raynal

Богът на екшън-приключението

ВИЗИТКА



Още от дете Рейнал обича да конструира неща, да създава настолни игри. На 12 години попада в света на компютрите. Скоро създава и първата си "игра" (извършва този подвиг на архаична, сглобена от самия него машина). От хоби, което споделя с приятелите си, това се превръща в рискована авантюра, която го кара да прекъсне математическото си образование. Първата му известна игра е PopCorn (ретро-феновете познават този римейк на Arkanoid). Макар че е направил дори дизайна на кутията на играта, на Рейнал все още му липсва търговски усет, той просто се радва да прави игри. Когато го взимат в казармата, това спасява живота и ума му - защото по това време се превърнал в отшелник, който не говорел с никого и прекарвал времето си само в програмиране. Пряк свидетел на зараждането на игрите, той е един от хората, прокарали пътя за това, което съществува днес.

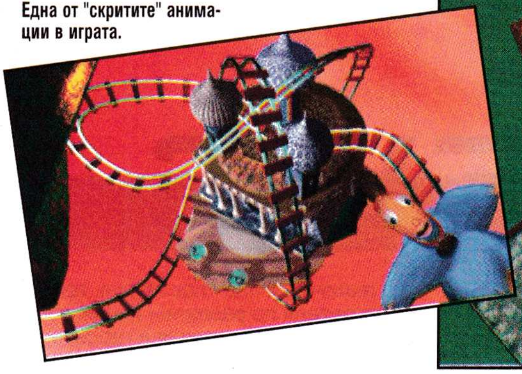
Никога, НИКОГА не четете магически книги, ако не сте квалифицирани.





Обраха ме и (съвсем сериозно) ще трябва да ровя в кофите за боклук.

Една от "скритите" анимации в играта.





Гад! Пусни ме да мина! И аз имам нужди!



Подземният червей. Зная, че щом съм жена, ме очакват повече гадости, отколкото един мъж може да понесе, но това вече е прекалено.

Frederick Raynal, неговата съпруга Yael Barroz и аниматорът Didier Chanfray създадоха някои от най-революционните игри на миналия век. Хич не се изсилвам. На тях Франция дължи не малка част от славата си на страна, раждаща оригинални игри.

Веселин Жилов
sadnesstinker@lycos.com

Да започнем с Alone in the dark (1992). Това беше първата игра с триизмерни герои и рисувани декори, която освен всичко обедини два жанра в едно. Достойнствата на AITD не са само в революционната за времето си графика и в невероятния подход към нея. Всичко в тази игра е уникално.

На пръв поглед тя е куест – имате си предмети и с правилното им използване на правилното място решавате проблеми. Като във всички куестове, на героя ви му се случват най-разнообразни неща и той самият върши много различни действия, като това кара играта да прилича на филм. Обаче за разлика от повечето куестове, самата игра е направена така, че имате усещането за свобода (без в действителност да сте свободни), усещането, че напълно контролирате героя си, и че това, което се случва, действително е жива, реално действаща част от игралния свят. Например, във шкаф намирате ключ. Съвсем ясно е, че с него трябва да отключите някоя врата. Но вие можете (това важи за всички предмети) да го оставите на земята, или да замерите (и да уцелите) някой от лошковците с него. Това е игра, в която с тигана можете да направите омлет, но можете да го използвате и като оръжие. Самите загадки са така построени, че не сте задължени да ги минете в строго определен ред, нито пък да решите всичките.

Друг пример: още в началото през прозореца нахлува една гадинка, а от един капак в пода се измъква зомби. Можете да се биете с тях, но можете, преди да се появят, да избутате гардероба и раклата, запушвайки отворите, от които се промъкват. За да е възможно това, в AITD част от предметите са рендерирани в реално време, а част от декорите са анимирани.

В играта има много взаимодействие с околната среда

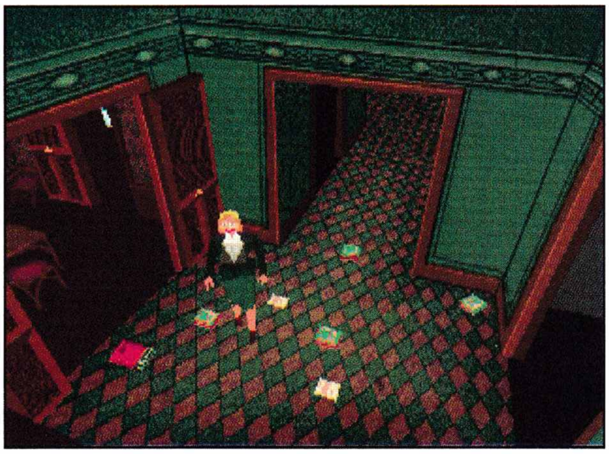
По отношение на екшъна AITD предлага ръкопашен бой, дуели, стрелба... Но преди всичко играта е много стилна. Още си спомням танцовата зала, в която (след като сте пуснали "Танца на мъртвите" от Сен-Санс на един стар грамофон), се промъквате между духовете на танцуващи двойки мъртъвци (не бива да ги допирате!), за да вземете един ключ; или живите картини в галерията, които искат смъртта ви; или стаята, която призрачната цигара в пепелника изпълва с задушаващ дим... всяка локация в играта е уникална и си мисля, че дори преразказът осквернява усещането, което може да бъде изпитано.

Финалната част на играта е повече екшън ориентирана (в смисъл на ориентирана към повече действие, например бягане и скачане, за ра-

Местните жители изпдата в религиозни екстаз.



Тук реших да оставям всички документи, до които се докопам, та ако случайно оцелея, да докажа, че не съм луда и не си измислям.



дост на jump'n'run маниака в мен). В нея попадате в пещерите под прокълнатото имение, които са едно истинско царство на безумието (достатъчно е да спомена, че първото, на което се натъквате, са тунели, издълбани от огромен... подземен червей.) Но както пише в дневника си самоубилия се ваш роднина – собственик на имението, заради който идвате в него: "Какво е здравият разум? Къде започва лудостта?" Историята на играта е много живо измислена и е разказана посредством дневници и книги, които намирате.

След страхотния успех Рейнал и приятелите му напускат Infogrames, правят своя собствена фирма (Adeline Software). Междувременно Хърбърт Шардо ("сценаристът" на поредицата – спомнете си злополучните Devil Inside и From dusk till dawn, също негово дело) съсипа продълженията на AITD. Ако няма кой да му укрепи сценария или играта, е ясно какво се получава. Въпреки някои добри хрумвания, AITD2 & 3 са с полошо качество на загадките, дизайна, усещането за свобода.

В това време Рейнал създава следващия си шедьовър. В

Little Big Adventure (1994)

поемате ролята на Туинсен. Неговият свят е завладян от д-р ФънФрок – който създава клонинги и ги обучава в Светата Истина на своята партия. Още по-лошото е, че мрежа от телепорти е покрила цялата планета и през тях той може да ги прати навсякъде, където има инакомислещи. Туинсен е затворник. Приятелката му също е арестувана малко понататък. Лошо...

LBA не прилича на нищо, което сте играли досега. Цялата статия по-нататък ще ви кара да мислите, че това, за което ви говоря, вече сте го виждали в сума ти други игри, но уверявам ви – не е така!

Туинсен има четири различни настроения. В Нормално той говори, чете, използва и претърсва предмети. В Атлетично бяга и скача. В Агресивно се бие, а в Потайно стъпва на пръсти и се крие.

Щом избягате от затвора, наистина се чувствате като безпомощен беглец. Най-отличителната черта на LBA е, че сякаш се намирате в един жив, дишащ свят. Тук имаме усещането за свобода на действията и интерактивност. Имаме обстановка, в която да повярваме (въпреки че играта е доста стилизирано-карикатурна на външен вид).

Въпреки убедителността и реализма целта на играта не е да симулира свят. Забравете RPG-тата. Когато имате възможност да стигнете от единия край на града до другия, това няма да ви отнеме повече от минута-две. Мирните жители дори в най-голямото населено място не са повече от 15. Сценарият е линеен. Самият начин, по който са конструирани взаимосвързаните ви задачи, е много интересен.

Този свят приютява в себе си няколко жанра. Бягате от затвор, преобличайки се като един от пазачите (Hitman?). Озовавате се в древен храм, избягвате капани, бутате статуи, дърпате ръчки, скачате (Tomb Raider?). Искате да откраднете древен ключ от музея (Thief?), но преди това трябва да изпълните някои задачи в градчето, в което се намира той (кой да е куест?).

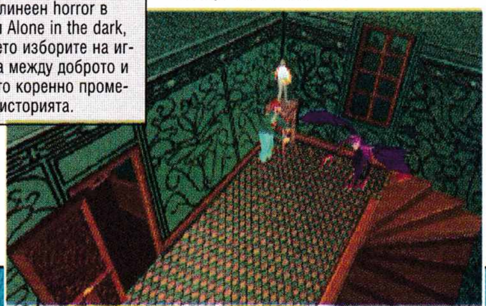
За разлика от други игри, в LBA няма последователно минаване на нива. Въпреки че условно погледнато нива има, всичко е част от едно огромно цяло. Играта е разделена на острови. Пътуването между островите и изборът на това къде и какво да вършите в тях, е изцяло ваш. Разбира се, до определени задачи имате достъп едва след като сте изпълнили други. Това значи, че примерно в самия край на играта ще е добре да се върнете на родния си остров, за да свършите нещо, което преди не сте могли.

ГРАФА "ДРУГИ"

По-малко съществени игри на Рейнал са Time Commando (екшън с нестандартна за времето си графика, биете се във всички исторически епохи - нещо като Empire Earth в света на екшъните) и Toy Commander (танкове, хеликоптери, самолети, джипове, совалки - всякакви играчки се сражават в детска стая в стратегически, състезателни, и екшън-аркадни мисии).

След разпадането на Adeline Рейнал и хората му основават No Cliche. Тя разработва игри за конзолата DreamCast. Фирмата има два все още нереализирани проекта - вече споменатата LBA3 и амбициозния Agartha - нелинеен horror в стил Alone in the dark, където изборите на играча между доброто и злото коренно променят историята.

Горгоните умират, ако видят собствения си образ в огледалото.





Хъ, хъ... Пусни ме, бе... аз само се пошегувах!

LBA2 (1997) пък има почетно място в класацията на Gamespot

"Най-добрата игра, която никой не игра"

Печално, наистина. А в тази игра ви обират в казиното, виждате местата от предишната игра (превърнати в туристическа атракция и музей на подвизите ви), летите с джетпак, врете се в канализацията, отивате на луната, участвате във война (буквално). Макар LBA2 да е куест по същината си, в екшън моментите си тя беше изключително изобретателна (пускате електричество по пода, правейки капан за враговете си; мамите врага със взривяващи се механични играчки; някой ви обстрелва със стационарно оръжие, после вие успявате да достигнете до позицията му, да му отнемете контрола над оръжието и да му го върнете тъпкано и т.н.).

В LBA2 отивате и на други планети и макар враговете ви да са извънземни, местните жители си нямат представа какво кроят онези, които ги управляват; вашата цел всъщност е да възстановите мира.

Докато преигравах LBA2, останах потресен от наличието на всякакви създания, правещи какви ли не интересни неща, анимирани с голямо старание – какви ли не екстри, сложени просто ей така, между другото, без със тях да се парадира. (Пример: хлапе си реди кула от кубчета, заговаряте го, то се стряска и я събаря.)

Ако все пак решите да търсите LBA1 & 2, вероятно ще ги намерите в жестоко орязани (откъм анимации, музика и т.н.) пиратски версии. Впрочем, масовият геймър ще запецне още в началото и ще я обяви за тъпа. Нищо ново под слънцето.

Още през юли м.г. PC Club осведоми читателите си за идващата LBA3. Оттогава обаче станаха доста бъркотии: липса на разпространители, разцепване на екипа и т.н. Все пак надежда още има. Но дали ще огрее и PC-то?





MrCranky.com

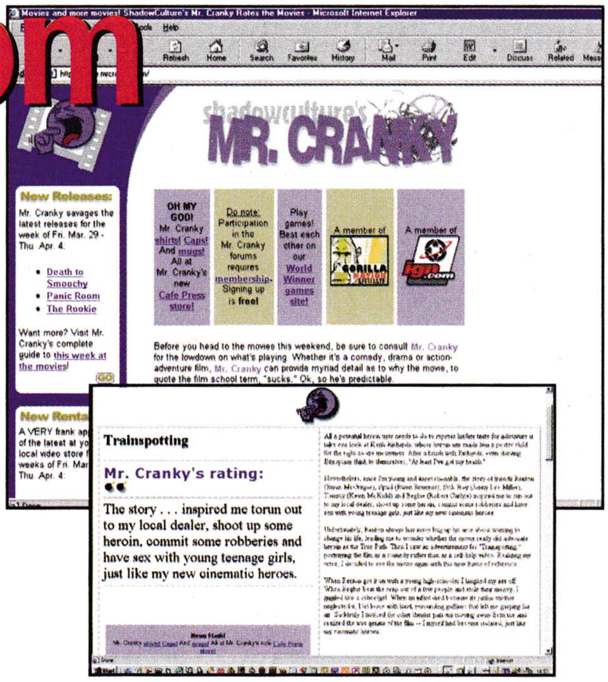
Извратен сайт за киномани

"Седях през цялото време, гледайки един съсухрен Майкъл Дъглас и си мислех: "Мамка му! Това измършавяло старче отърква оределия си сив пубис между бедрата на Катрин Зита-Джоунс."
Ревю на мистър Кранки за "Wonder boys"

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

В Интернет кино-маниаците могат да открият стотици качествени сайтове. В Мрежата обаче се мъдри и един по-различен сайт.

Уникалното при него е, че вместо да пише и да оценява филмите по обичайния начин, Кранки се е заел с "благородната задача" да извади на бял свят кирливите ризи на филмовата индустрия. Макар че официално е поел ангажимента да ви предпази от всички бози, които се разпространяват на големия екран, въпросният господинчо взема на прицел и множество филмови класики: под безпощадното му перо попадат филми от "Междузвездни войни" до "Властелинът на пръстените". Ревютата на г-н Кранки (krank на немски значи "болен" и като се замисля, много би му отивало) без изключение са написани с неприкрито саркастичен тон. Системата му за оценяване е в унисон с цялостния му негативистично-мизантропски стил. Вместо както е прието да оценява филмите от "слаб" до "шедьовър", за г-н Кранки "най-добрата" възможна оценка е "почти поносим" и е онагледена с една бомбичка. С две бомбички се отличават филми, които са "крайно отегчителни" (в тази категория впрочем попадат повечето кино-класики), с три, според него "ще трябва да се подложите на терапия след прожекцията", при четири "филмът е толкова добър, колкото и избождането на очите ви с остър предмет", а пета степен е означена с динамитче и лентата, която се окичи с този приз е "толкова дяволски гадна, че разкъсва самата материя на пространството и времето с непреодолимата сила на своята посредственост".



Към всеки представен филм се отваря съответен дискусионен форум. Теориите варират от Свещения Граал до позлатения костюм на Елвис. Най-интересното е, че изглежда много хора взимат отровния като на кралска кобра език на Кранки на сериозно.

Остава отворен въпросът за истинската същност на г-н Кранки. Дали той не е някой заядлив аутсайдер или просто е остроумен веселяк и шегаджия, който се забавлява с реакциите на останалите и пише всичко нарочно, за да ги дразни.

Възможно е Кранки да е зъл гений, според който добри филми чисто и просто не съществуват.

Ако оставим настрана понякога доста неумелите и измъчени като седалищно раждане напъни на Кранкстера да изкара добра шега, уебсайтът му е крайно препоръчителен за всички, които искат да пофилософстват за киното и да изложат вижданията си за някой филм.

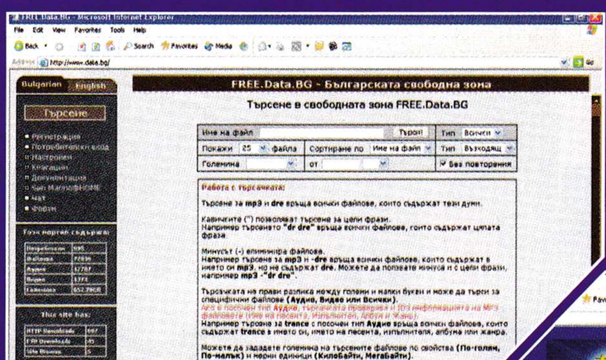
FREE зоните в България

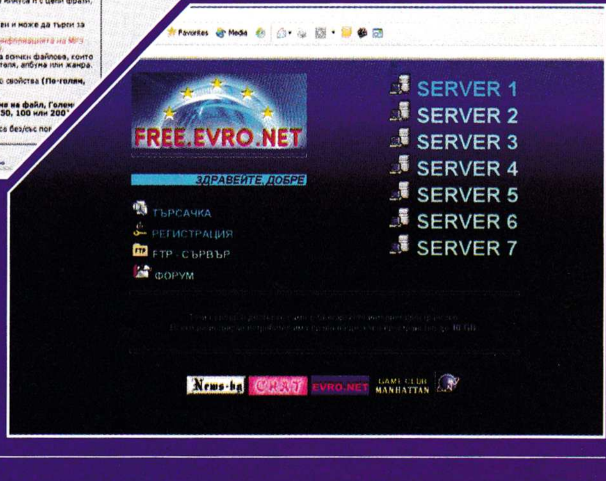
Раят за авантаджиите

Всеизвестно е, че безплатен сървър номер 1 е free.technolink.com (незапознатите да погледнат бр.9), поради факта, че дълго време беше единствен. В последно време се появиха доста алтернативи на безплатен хостинг, така че лидерството на FTL е силно застрашено.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Ще започна със free.data.bg, който може би най-много се доближава до FTL, вероятно го и надминава в някои отношения. Примерно тук ще получите 2 GB свободно място при регистрация, а на FTL – 1 GB. Никъде не се споменава дали може да помолите за още, но видях, че някои потребители са качили над 10 GB файлове, така че явно може. На ваше разположение е доста добра търсачка, която да ви помогне да откриете това, което търсите, в базата данни, състояща се (в момента на писане на статията) от 69235 файла. Има си и класация на потребителите и на файловете, определяна от съответния трафик. Free.data.bg разполага и с форум, който не е толкова прегледен, колкото на FTL, но поне го има, за разлика от free.evro.net. Администраторите на този сървър ви предлагат 10 GB (!!!) свободно пространство. Това донякъде обяснява богатото съдържание на сървъра. Допреди известно време там нямаше търсачка, но съвсем логично беше да се появи, защото вече е напълно невъзможно да се открие нещо чрез browse-ване по потребителки директории.





Последната свободна зона се нарича free.online.bg. Може би това е най-бедният от трите сървъра, но пък има добра колекция от divx-чета;). Всъщност май само това има. Прегледах няколко потребителски директории и всичките бяха празни. Разполагате с търсачка и форум, но така и не открих информация, колко място ви се предоставя. Ако все пак някъде го пише, то добре са го скрили.

gamecopyworld.com



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Този сайт, както и няколко други подобни, съществува само за едно-единствено нещо – да ви даде възможност да си направите резервно копие на легално притежаваните от вас игри! Разбира се, има и некомпетентни личности, които твърдят, че информацията от този сайт може да се използва и ако имате пиратско копие на играта! Ужас! Тези личности явно не са наясно, че софтуерните пирати отдавна са изтребени до корен, а малцината оцелели са се изпокрили в миши дупки и че такова нещо като пиратска игра изобщо, ама съвсем изобщо вече не съществува!

След като се изясни за какво може да бъде полезен този сайт, сега да погледнем какво можем да си свалим от него! Още на първата страница ще намерим търсачка и списък на mirror сайтовете. Чрез търсачката можем да потърсим необходимата ни игра по заглавие или дори само по една дума, а кой mirror ще изберем не е толкова от значение – важното е да е online и updated (въпреки че понякога има разлика от 1-2 дни във времето за update). Ако търсачката не ви върши работа и продължите към главната страница, ще се изправите пред сериозната опасност да станете разногледи.

В централната част на страницата ще забележите най-новите игри за които се предлагат различни "екстри", като можете и направо да отворите целия наличен индекс (което отнема доста време). Разбира се, не за всяка игра се предлага всяка екстра, а някои "бисери" сигурно изобщо няма и да ги откриете. От този списък ще можете да си свалите "кракнати" .exe файлове, които ви позволяват да стартирате игрите от резервните "homemade" дискове или дори да си направите full install и изобщо да играете без диск; но това, което е много по-важно, е наличието и на "кракнати" patches – т.е. работещи с резервните "homemade" CD-та! Като се има предвид, че отдавна вече не помня игра, за която да не е излизал patch, то е ясно, че тази опция е наистина безценна!

Ако въпреки това не успеете да откриете необходимия ви patch или No-CD crack, не се отказвайте, а открийте и кликнете на линка "File Forums". Регистрирайте се (като във всеки обикновен форум) и можете да помолите за помощ.

За тези, които искат да получат първоначални познания по правене на резервни (backup) копия на легално притежавани игри, ще бъдат полезни и линковете "Backup Protected CDs" и "CD Protections". Освен това ще откриете и линкове към информация за някои конзоли – като PSX, PSX 2 и DC, както и линкове, от които можете да си свалите shareware версиите на най-новите програми за копиране на дискове (sorry, за тях няма cracks). А ако имате повечко време и сте обхванати от изследователски дух, кликнете на "LinkWorld" – но това вече би било тема на друга статия!

divx-digest.com

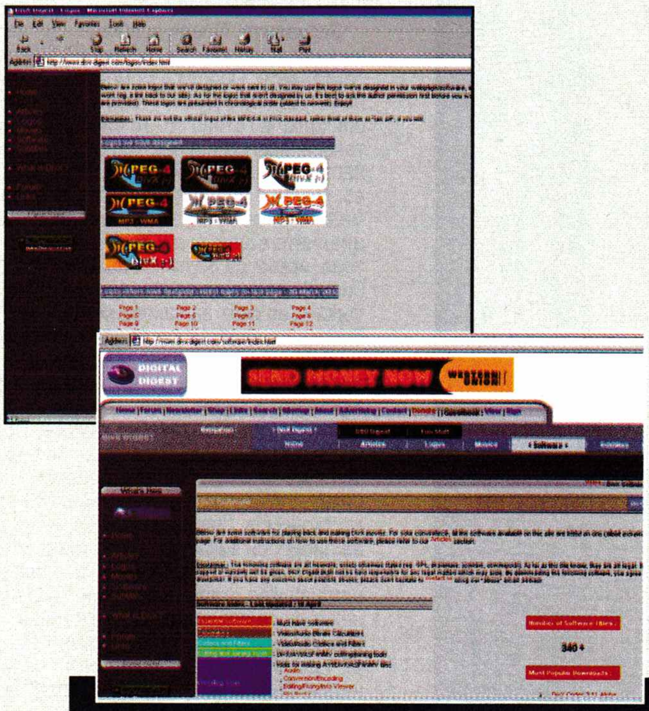
Рай за феновете на DivX

DivX програмата, създадена от двамата хакери Gej и Max Morice, присъства в почти всеки компютър, превръщайки го в малка DVD система! Какво ви е нужно, за да гледате филм с помощта на DivX? Първо, някоя от версиите на самия codec (3.xx, 4.xx или 5.xx), след това ви е нужен някой сносен plaer, който да не затормозява вашата машина и наред с това да притежава добър интерфейс.

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

Повечето rip-нати филми притежават на дисковете си всичко необходимо за спокойно и безпроблемно подкарване на филма, но винаги може да се появи проблем. Тогава на помощ идва www.divx – digest.com! За обикновените потребители сайтът може да предложи огромно разнообразие от codecs, players, субтитри с всякакъв друг software, необходим за вашето домашно кино. В каталога му можем да открием почти всички версии на DivX; най-разпространените BS и MicroDVD players, както и много други неотстъпващи по качество на споменатите.

Сайтът е истинска златна мина за тези, които се занимават със създаването на филми за DivX! Bitrate калкулатори, rip-packs, launchers, филтри и кодеци това е само част от голямото разнообразие от software, с който разполага www.divx – digest.com. Каталогът от над 340 програми и е разположен в няколко категории според това, което ви е нужно. За хората, които тепърва навлизат в занаята, е на разположение огромният архив от статии, съдържащ всичко от " A" до "Я" за създаването на rip-нати филми. Интерфейсът на www.divx – digest.com не може да се похвали с особено добър дизайн, за сметка на бързия достъп. За тези, които искат да се занимават с създаване на филми за DivX, или просто търсят полезен player, за да изгледат на спокойствие любимия филм – divx – digest.com е вашето място.



Q&A

pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com

Носталгия

From: Valdi89@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

HELLO!!!

Вие сте направо супер! Много ви благодаря за статията за Grand Theft Auto 3! Това е една игра, която чакам от доста време. Това, което искам да ви питам - знаете ли някакви cheats за играта European Wars? Ако знаете такива, моля ви, публикувайте ги в списанието или ми пишете на: Valdi89@abv.bg. А и искам да ви питам защо забравяте такива хубави игри като Shogo Mobile Armor Division, F-16 Multirole Fighter и др. Може да сте публикували нещо за тях, така че мога да греша, та поправете ме, ако направя такава грешка.

Чао на всички!!!

Владо

Reply:

Cheat-ове за произволни игри можеш да си намериш много лесно в Интернет. Примерно на www.happysurfer.com. Сега за исканите от теб статии. Всичките тези игри след година-две може би ще се появят в нашата рубрика Hall of Fame. Не сме писали никога за тях, защото по времето на тяхното излизане все още нямаше PC Club.

Н.Д.

Страстите Икономови нямат край и нямат край на шир и длъж

From: kiril_totev@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте. Преди всичко искам да ви кажа едно кански голямо ЕВАЛА за списанието. Просто в момента се чудя, но не намирам думи, с които да ви опиша колко е готино то. То винаги е било такова, ама сега и със 100 страници е направо трепач на МАХХ ;). Сега делово. Понеже на мене седмото изкуство ми е любима тема, а по-специално специалните ефекти, а и се занимавам с това, искам да ви питам за едно нещо. Значи, честно да си кажа, къде ли не търсих, но сайт за такова нещо няма. Знаете ли някакъв такъв като например по NTV това предаване "Зад кадър" - дето разправят как са правили филма , ефектите и темподобни. Ще съм ви много благодарен, ако ми кажете. Обаче не съм свършил. Тука нещо за писмата да ви кажа. Прочетох писмото на някакъв Андрей, дето не е доволен от Н. Икономов. Значи, докато го четох това писмо, си викам на акъла (а по едно време и на глас) тоя Андрей и хабер си няма за к'во става дума. Сори, ама понеже му се ядосах, ще си кажа и аз. Освен всичко много ме издразни това за "Властелинът на пръстените", че бил недовършен. Как недовършен бе!? Те още не са му снимали всички серии. А те са 3!!!! Много ясно, че няма да е довършен. Изказал се е неподготвен, а относно статията на Н. Икономов за Хари Потър - за мене лично тя си е супер. Както и всички останали. Айде, че прекалих. Чао засега. Ще чакам за сайта.

Reply:

На личния mail на Кольо Икономов пусни въпроса за сайта, моля те, че сега е посред нощ, никой от присъстващите не е толкова запален по темата и не знае, пък не е възпитано, нито безопасно да сепваме със служебни въпроси среднощните занимания на потайния ни колега, каквито и да са те. Както вече имах възможността да спомена, той е Скорпион, те се славят с ненадейна отмъстителност, няма да е умно да му звъннем сега, а той да вземе да ни хързулне някой... да го кажем, неподходящ сайт. Предлагам и Андрей да не закачаме, защото той е сменил тона в правилната посока, а само заядливците натякват. Сред нас заядливци няма, или поне тази нощ не са наоколо, та нека в мир се разделим.

Е.Т.

От ден на ден аз се подобрявам, от ден на ден съм по-съвършен

From: andrey@datacom.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Сърдечно благодаря на Елица Тодорова за пренабирането на моите близо три хиляди гневни знака от латиница на кирилица и сега в знак на благодарност пиша на кирилица, така че Елица да не се безпокои за съня на драконите си.

Аз не съм искал да отмъщавам на Икономов, а просто споделих, че не ми харесва статията му. В края на краищата няма идеални хора, някой е написал хубава статия, друг пък - не чак толкова добра. Но всичко е въпрос и на вкус.

Колкото до това, дали ви чета списанието от време "оно", това не значи, че трябва да го изкълвавам от корицата до последния ред. Чета статии, които ме интересуват (да ме прощава Икономов, че не съм се съсредоточил върху неговото творчество).

И най-накрая за темпото ми на четене. Не че претендирам за скоростно четене, но освен Хари Потър аз чета и други книги едновременно. В момента съм в десети клас и изучавам западноевропейската литература и ми се налага да изчитам сума ти произведения, които също не са малки по обем. Ясновидските ви предположения, скъпа Еличке, че това са първите прочетени три тома от мен, също не са верни! Но продължавайте, може пък и да уцелите бройката! Успех!

Андрей

Reply:

Браво, така те искам, я как добре ти се отразявам. Много рядко имам възражения по съдържанието на писмата, но жанровата форма "Оплаквания и жалби" ме мъчи. С такъв тон си запазваш почетно място в писмата и ако към края на срока от много четене не сколасаш да ни уважиш, ще настоявам на това място да се остави скромна, но забележима дупка с елегантен надпис, че на това място обикновено публикуваме Андрей, но понеже в момента той учи, молим любезно, всички, които се забавляват с нашата кореспонденция, да му стискат палци за изпитите. Дай, Боже, всекиму повече занимания със Западноевропейската литература, много облагородяват. Сериозно.

Е.Т.

Пиратски неволи

From: vlad_386@sv-bg.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Едно голямо HELOO на цялата редакция на най-доброто списание за ... тук оставям място, защото вече не сте списание само за игри. Не ме разбирайте погрешно, в този си вид вие сте върхът, но някак си малко почнахте да кривите от пътя. Вярно, станахте 100 страници, добре сте разпределили игрите, хардуера и останалото, но почти 1/3 от списанието няма нищо общо с игрите. Дотук с критиката. Сега няколко молби или по-точно желания: пуснете на диска няколко MP3-ки от Tiberian Sun (или ми кажете откъде освен от сайта на Westwood мога да си ги изтегля), пускайте повече филмчета и повече демота от известни игри (Renegade, Global Operations). И за финал едно въпросче - защо когато си пусна Return to Castle Wolfenstein в multiplayer режим през интернет и избера някой от сървърите, по време на зареждането на играта ми се появява надписа BANNED CD KEY. Проверявам го - всичко е наред, но историята се повтаря, а той със сигурност е верен, защото без него няма инсталация, а аз си я играя от няколко месеца (Single Player). ПОМОГНЕТЕ. Това беше от мен. Дано не съм ви обидил с нещо (все пак това е първото писмо, което ви изпращам, но едва ли е последното).

McNeal

Reply:

Списанието никога не е било само за игри, така че не виждам какво те смущава. Колкото до Return to Castle Wolfenstein. Без ОРИГИНАЛНО ЛИЦЕНЗИРАНО копие номерът с играта през Интернет няма да стане. Това, че с пиратски CD-Key можеш да я инсталираш, още не значи, че можеш да я играеш и online. Още повече, че поне още 1 милион души се опитват да се вържат към сървърите със същия CD-Key.

Н.Д.

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Freedom Force ....(-)
2. Jedi Knight II: Jedi Outcast ....(-)
3. Dungeon Siege ....(-)
4. Heroes of Might and Magic IV ....(-)
5. Counter Strike: Condition Zero (неиздадена) ....(-)
6. Unreal Tournament 2003 (неиздадена) ....(-)
7. The Sims: Vacation (неиздадена) ....(10)
8. Medal of Honor: Allied Assault ....(2)
9. Global Operations ....(-)
10. Postal 2 (неиздадена) ....(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

През този месец питахме дали задаващият се мегахит WarCraft 3 ще успее да разруши тоталното господство на Counter-Strike в геймклубовете. Ето и резултатите:

Общо гласували: 849

Не! (295)........35%

Да! (276)........33%

Нека първо излезе и ще видим :) (214)........25%

Какво е WarCraft 3? (45)........5%

Нямам представа (19)........2%

Очакваме вашите гласове за новата анкета на сайта.

ПРОМОЦИЯ

само за гейм и интернет клубове

сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300 лева **за цяла страница**

170 лева **за половин страница**

Вашето предимство с PC Club:

- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9602209, 9602214; e-mail: pcclub@pcclub-bg.com

SEGA

В последно време японският гигант SEGA напълно се оттегли от пазара на конзоли и се занимава само с разработката на игри за всички възможни платформи. Преди години положението беше съвсем различно. Преди появата на Sony PlayStation SEGA беше единственият сериозен конкурент на Nintendo за господството над пазара за домашни видеоигри.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Конзоли като SEGA Master System, джобния GameGear и по-късните Saturn и DreamCast ще останат в историята като едни от най-успешните модели в историята на видеоигрите. Най-големият удар обаче японците направиха с пускането на Genesis, която в Европа се продаваше под името Megadrive. В края на 80-те и началото на 90-те години тази конзола успя трайно да се наложи на пазара и представляваше единствената сериозна заплаха за тоталното господство на Nintendo и тяхното Super Nintendo Entertainment System. Genesis е 16-битова конзола, която не предлага екстри като 3D, но

Smash TV



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Probe/Acclaim
- **Година:** 1992
- **Платформа:** Genesis/Megadrive
- **Тествана с емулатор:** емулатор: Gens (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация

SmashTV е футуристично тв шоу, в което кандидатите се борят за големи награди. Уловката е, че за да се докопате до премиите, трябва да минете през деветте кръга на ада. А те в случая представляват банди мутри, които имат единствената цел в живота да ви направят на купчина кървава пихтия. Играта SmashTV дълго време предизвикваше бурни дискусии сред моралистите по цял свят заради своята безогледна бруталност и кофите кръв, които се леят по екрана. В интерес на истината версията за аркаден автомат, която можете да си пуснете с MAME, е значително по-добра като графика и звук от всички домашни адаптации, но ако нямате гигахерцов процесор, със сигурност няма да можете да я играете както хората. Това, което получавате с версията за Genesis, като усещане е доста близко до оригинала, като дори е решен сериозният проблем с екзотичните контролери на аркадния първообраз, които трудно могат да бъдат пресъздадени на домашно PC.



Raiden

Raiden е една от най-големите класики при аркадните екшъни. Играта на Seibu Kaihatsu и до днес се радва на огромна популярност и е излизала за почти всички съществуващи платформи. На практика получавате нещо доста стандартно – корабче лети по екрана, трепе противници и събира ъпгрейди. В случая обаче това е реализирано по толкова увлекателен начин, че като се заиграете веднъж, едва ли ще спрете преди да сте превъртели играта поне няколко пъти.



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Seibu Kaihatsu
- **Година:** 1989
- **Платформа:** Genesis/Megadrive
- **Тествана с емулатор:** емулатор: Gens (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация

Genesis

владее перфектно бързия аркаден екшън. Благодарение на доста добрия хардуер скоро повечето софтуерни фирми започнаха да бълват заглавия за творбата на Sega, като самата фирма-производител също пусна всичките си хитови игри ексклузивно за Genesis. Общият каталог за конзолата наброява над 500 заглавия, като сред тях ще намерите класики като Sonic The Hedgehod, Mortal Kombat, SmashTV, Contra и какво ли още не. Естествено авторите на емулатори още преди години обърнаха сериозно внимание на пресъздаването на класическата конзола на домашното PC. В средата на 90-те години се появиха Genesyst и Kgen, които почти перфектно емулираха Genesys и то без да изискват потребителите да притежават някаква кой знае колко мощна машина. Последният емулатор дори бе лицензиран от самите SEGA, които го използваха, за да пуснат на пазара няколко стари игри под формата на колекции с ROM-ове. Най-добрият за момента емулатор се нарича Gens и актуалната му версия е 1.90. Той се справя перфектно както с игрите за Genesis/Megadrive, така и с тези за малко по-късната конзола SEGA CD, която като хардуер е почти идентична, но предлага и CD-ROM устройство.

Sonic

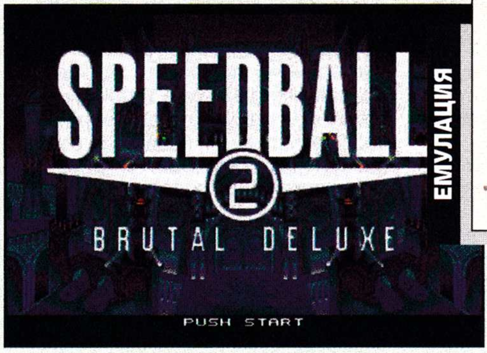
Sonic винаги е било показното заглавие на SEGA. Симпатичният син таралеж успешно се конкурира дори с емблематичния за Nintendo Mario. Най-първият Sonic е класически jump'n'run, който ще ви гарантира много часове приятна забава. С Gens или други емулатори на Megadrive можете да си пуснете и останалите части от поредицата включително по-късния Sonic 3D или странни заглавия като Sonic Pinball, в които можете да видите Sonic в ролята на топче за... флипер.

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1991
- **Платформа:** Genesis/Megadrive
- **Тествана с емулатор:** емулатор: Gens (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация



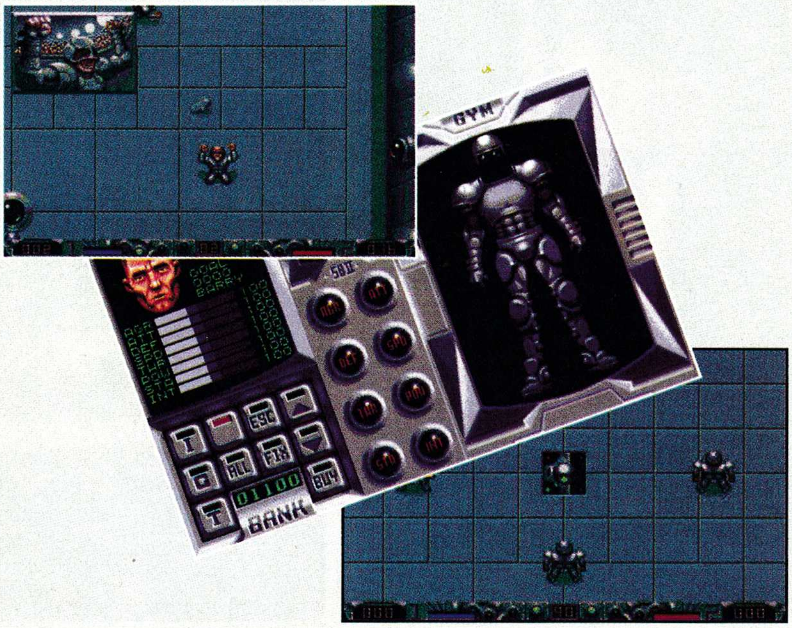
Speedball 2: Brutal Deluxe



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Bitmap Brothers
- **Година:** 1991
- **Платформа:** Genesis/Megadrive
- **Тествана с емулатор:** емулатор: Gens (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация

Докато чакате третата част на Speedball, която трябва да се появи към края на годината, можете спокойно да си припомните класиката от началото на 90-те години. В случая става дума за футуристична версия на американския футбол, в която на практика всичко е позволено. Идеята е да си сформирате отбор, с които да спечелите всички възможни титли. Между мачовете можете да ъпгрейдвате вашите момъци и така да ги направите конкурентоспособни на по-силните състави, които ви очакват в заключителните етапи на мегатурнира. Версията на Speedball 2: Brutal Deluxe за Genesis е една от най-добрите, които са правени, така че задължително я изпробвайте.



ОСКАРИТЕ

справедливо ли бяха раздадени бленуваните статуетки?

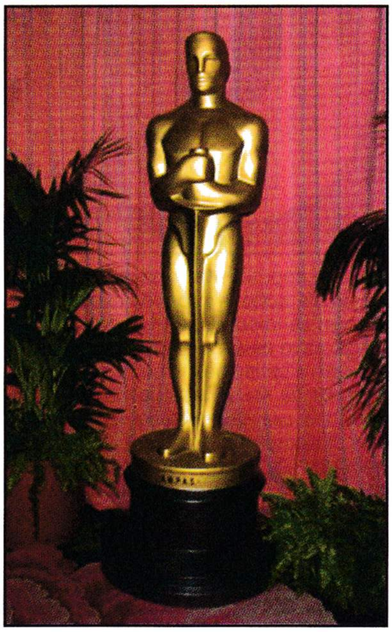
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Изминалата година беше толкова наситена с емоции за киноманите, че крайно ограниченото място, с което разполагам, за съжаление няма да ми позволи да направя изчерпателен анализ на всичко важно, което се случи в света на седмото изкуство през изминалата година. Поради тази причина съм принуден в статията си само да щрихирам повърхностно събитията и да се спра само на Оскарите, тъй като смятам, че тазгодишните награди за добро или за лошо очертаха тенденции, с които киното (поне американското) в бъдеще несъмнено ще се съобразява.

Едва ли някой е хранел илюзии, че след събитията на 11 септември всичко ще си остане постарому – дори кино-индустрията недвусмислено го показа, първоначално с брутална цензура, а по-късно с гордо развети американски знамена. Логично бе да предположим, че и Филмовата академия ще реагира подобаващо и ще се съобрази с политическата ситуация. Това, което се случи в Кодак Тиатър на раздаването на 74-тите награди Оскар, като че ли подкрепи горната теза. От една страна, за запознатите кинаджии не беше толкова голяма изненада, че точно "Красив ум" обра най-престижните отличия, имайки предвид, каква очевидна симпатия храни американското жури към сюжети с душевно болни хора. Подозрението обаче се засили от факта, че в една и съща вечер спечелиха трима чернокожи актьори или както в Щатите държат да ги наричат – афро-американци. И двете награди – на Дензъл Уошингтън и на Холи Бери, съответно за най-добра мъжка и женска роля бяха изключително изненадващи и събудиха основателни съмнения, че всичко е предварително нагласено. Би било несправедливо с лека ръка да се съгласим, че въпросните награди са незаслужени. Дензъл Уошингтън безспорно е един от най-добрите актьори в Холивуд и неведнъж е доказвал изключителния си талант. Неговият портрет на корумпираното ченге Алонзо Харис в "Тренировъчен ден" беше също толкова убедителен, колкото и смелата игра на красавицата Бери, която блестеше като вдовица в междурасовия романс "Балът на чудовищата". И все пак невероятното съвпадение не можеше да бъде игнорирано напълно. Не случайно след церемонията много критици подхвърлиха иронични забележки, че на следващите Оскари мексиканците и латиносите ще са първите, които ще чакат на опашката за престижните награди.

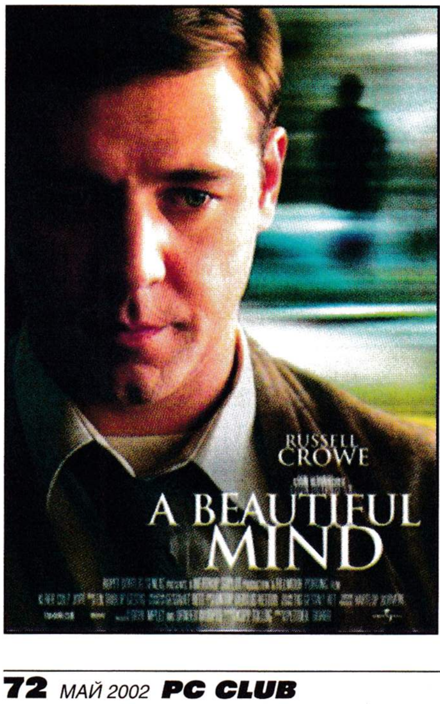
С тези ходове като че ли Академията за филмово изкуство даде заявката си за консолидиране на всичко американско и пренебрегване на чуждестранните продукции и актьори. Ако погледнем номинираните и спечелилите, ще забележим, че с едно малко изключение в основните категории печелят само щатски творци, при положение, че чужденците (главно австралийци) имаха неоспорим превес във всяко едно отношение.

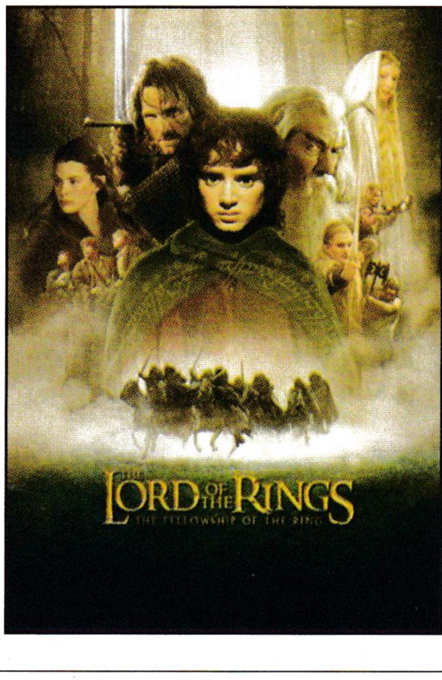
Аз обаче не съм политик, а просто човек, който много обича киното, и по тази причина, без повече да обръщам внимание на разни теории, ще ви представя моята гледна точка за Оскарите.

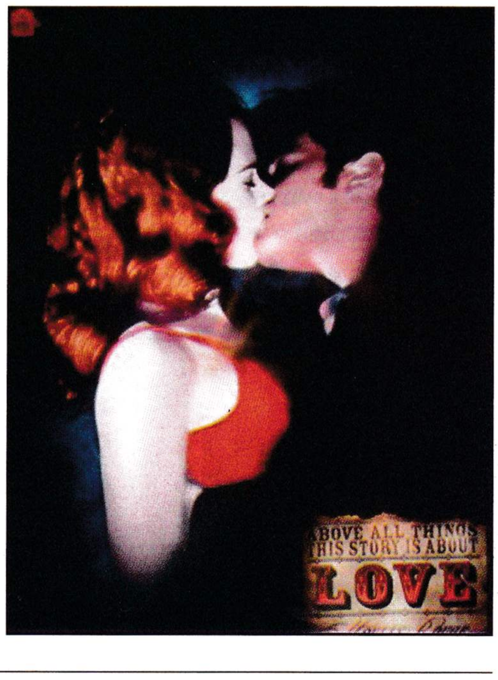


Заради това смешно златно човече всяка година се разгорещяват люти страсти.

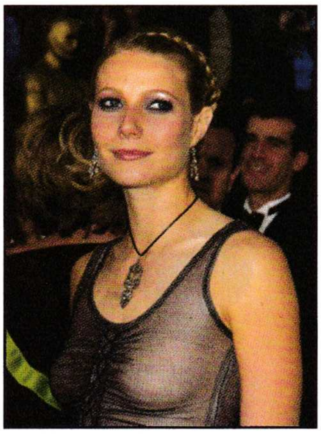
Три филма. Един да ги владее всичките. Само дето не е "Властелинът на пръстените".

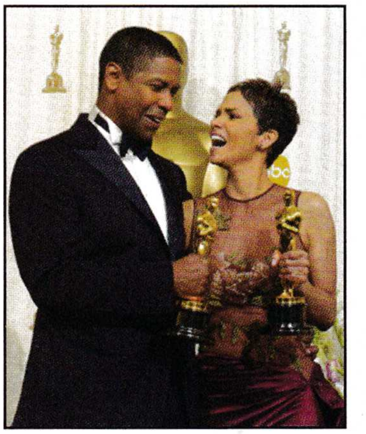







Никол Кидман – елегантна както винаги.


Гуинет Полтроу – наградата за най-безвкусни парцалки.


Черен триумф. Дензъл Уошингтън и Холи Бери прославиха афро-американската общност.

Да се върнем към отличника "Красив ум" и по-скоро към главната фигура в него – Ръсел Кроу. Както за критици, така и за зрители, той беше единодушен фаворит, защото, ако си говорим честно, точно Кроу изнася на мощните си австралийски рамене ЦЕЛИЯ филм. Ролята му на гениалния математик Джон Форбс Наш, който заболява от параноидна шизофрения е второто му незабравимо превъплъщение, което Академията подминава след "вътрешния човек" Джефри Уайганд от шедьовъра на Майкъл Ман. Никой не може да отрече, че представянето му в "Красив ум" е много по-многопластово и комплексно, отколкото миналогодишното (на гладиатора Максимус), за което взе Оскар. Пренебрегването на Кроу точно тази година обаче е скандално и логично събуди негодуванието на всички кинаджии.

Подобен несправедлив сюжет се разви и при главните женски роли

Най-шокиращото в тази категория бе отсъствието на най-добрата актриса в Холивуд, отново австралийка, Кейт Бланшет, която само за година и половина участва в седем филма, изграждайки незабравими персонажи (нейната роля в "Шарлот Грей" заслужаваше Оскара). Още по-странно е обаче как Академията успя да пропусне да номинира разтърсващото изпълнение на шотландската инди-икона Тилда Суинтън в "Бездната", която беше потресаващо убедителна като майка, готова на всичко, за да защити сина си. Сред номинираните дами все пак имаше страхотни изпълнения на позабравената Сиси Спейсек ("В спалнята") и симпатичната Рене Зелуегър за "Дневникът на Бриджет Джоунс", но както зрители, така и критици бяха заложили, че позлатената статуетка ще отиде право в нежните длани на елегантната Никол Кидмън за "Мулен Руж". През изминалата година чаровната австралийка (велика страна е таз Австралия, тъй да знаете) направи три големи хода в личен и професионален план: тегли шута на омразния на всички мазник Том Круз и изигра две изключителни роли – във вълшебната любовна история "Мулен Руж" и в ефектния трилър с духове на Алехандро Аменабар "The Others" (а ла "Шесто чувство"), който имах шанса да видя в Германия. Макар че Никол заслужаваше номинации и за двата филма, букмейкъри, киномани и критици бяха готови да се обзаложат, че тя безпроблемно ще грабне наградата поне за "Мулен руж". За съжаление и тя си тръгна с празни ръце (подобно на сънародника си Кроу), като по време на церемонията не съумя напълно да скрие горчивото си разочарование под престорената усмивка.

Излъган остана и английският ветеран Йън МакКелън за мъжка поддържаща роля. С изпълнението си на Гандалф Сивия той спечели симпатиите на зрители и критици и беше сочен за сигурен фаворит, но загуби пред сънародника си Джим Броудбент за "Айрис". Единствената според мен 100% справедлива награда бе за поддържаща женска роля на Дженифър Конъли ("Красив ум"), която от красиво лице (напомнящо за младата Лиз Тейлър), израсна през годините като сериозна и много талантлива актриса.

Ето че стихнахме до режисьорите, където имаше много таланти и отново неочакван победител. Не че очаквах Академията да почете стария майстор Робърт Олтман, който винаги е бил пренебрегван въпреки таланта си, нито можех да си представя, че е възможно един от любимите ми режисьори – гениалният Дейвид Линч да получи Оскар за "Мълхоланд драйв". За сметка на това всички съвсем справедливо бяха заложили на новозеландеца Питър Джаксън за "Властелинът на пръстените", който преди Оскарите бе отличен на множество фестивали. Съгласете се, че да оркестрираш епичен спектакъл с такива пропорции е не постижение, а истинско геройство, което е достойно за подвизите на хобитите от "Задругата на пръстена". Така наградата отиде в ръцете на един наистина добър режисьор като Рон Хауърд, който обаче на фона на останалите постижения през годината просто бледнее като потник, изпран с Аче. Впрочем по-горните ми разсъждения се отнасят в пълна сила и за наградата за най-добър филм, защото смятам, че въпреки безспорните качества на "Красив ум", "Властелинът на пръстените" е филм, който ще се помни доста по-дълго.

След голямата шумотевица около 13-те номинации, "Властелнът на пръстените: Задругата" като един от главните претенденти за филмовите отличия си отиде само с второстепенни награди за операторско майсторство, визуални ефекти, грим и музика (Хауърд Шор). Същото се отнася и за впечатляващата феерия от звуци и картини на Баз Лурман, мюзикъла "Мулен Руж", който също не получи полагащото му се признание.

Изненадите обаче не свършват със загубата на "Властелинът" и "Мулен Руж". Един от най-оригиналните филми на годината – независимият "Мементо" на Кристофър Нолън изгуби за оригинален сценарий пред "Госфорд Парк", което бе, меко казано, странно. Не по-малко странна беше загубата на "Властелинът на пръстените" за адаптиран сценарий пред "Красив ум". Наистина УМ да ти зайде!

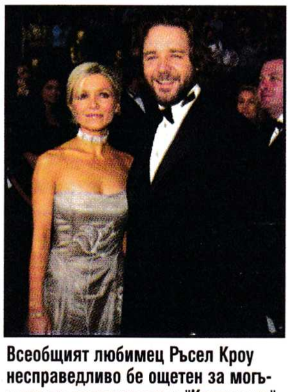
Последната голяма грешка на Академията бе да пренебрегне френският шедьовър на Жан-Пиер Жьоне "Амели" при чуждестранните филми за сметка на филма на босненеца Данис Танович "Ничия земя". Гледал съм и двата филма и не мога да отрека, че "Ничия земя" е много силен, много балкански филм, който е една прекрасна абсурдно-трагикомична илюстрация на войната в Босна и Херцеговина. "Амели" обаче е толкова потресаващо майсторски направен и затрогващ до сълзи филм, че дори хал хабер да си нямате от кино, ще се съгласите, че точно той би бил най-достоен за повечето от наградите Оскар, ако беше поставен в основната селекция (включително за сценарий, режисура и за главна роля на новата френска звезда – Одре Тоту).

При новата категория на Оскарите – за анимационен филм, все пак напълно заслужено взе наградата невероятния "Шрек" на DreamWorks и така прокара пътя за още по-голямо развитие в този жанр и още по-люта конкуренция между Disney и DreamWorks, студиото на Спилбърг и бившият шеф на Дисни – Джефри Катценбърг.

Искрено се надявам следващата година тази тенденция да приключи и наистина да бъдат награждавани НАЙ-заслужилите, а не просто заслужилите.

Големият хобит Питър Джаксън гледа философски на загубата. Всички знаят, че той ще се завърне триумфално още тази година с "Двете кули".




Всеобщият любимец Ръсел Кроу несправедливо бе оценен за могъщото си представяне в "Красив ум".



КЪДЕ са българските герои?

Heroes 4 ще се появи на родния ни език... някой ден

Новината звучи гордо. Heroes 4 излиза изцяло преведен на български. С превода са се заели хора, които са наясно и с преводаческото изкуство и с тънкостите на самия Heroes, а озвучаването ще е дело на професионални актьори, така че няма да слушаме инфантилни смешки от типа на миналогодишния шедьовър Hired Team. За съжаление с това добрите вести свършват и започват тъжните факти.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Най-тъжният от тях е, че българският Heroes 4 ще се появи на пазара най-рано в края на май. И това според мен е дори оптимистична прогноза. Средата или края на юни ми звучи доста по-реалистично. Това сериозно закъснение на практика проваля всички похвални намерения около локализацията на една от най-чаканите игри на годината. Като добавка родният Heroes 4 ще си струва колкото и английската версия или около 60-70 лв. На тази цена се съмнявам, че особено много геймъри ще се наредят на опашки пред магазините, за да се сдобият с играта, особено като се има предвид, че пиратската версия се появи още в края на март. Повечето фенове на Heroes вече отдавна са се сдобили именно с тази пиратска версия и едва ли ще се бръкнат отново за абсолютно същата игра, само че на български. Обещанието за multiplayer в случая е по-скоро хвърляне на прах в очите и не променя с нищо положението. Нужният patch ще се появи рано или късно и за пиратската версия, а в официалната за момента също няма ни вест ни кост от мрежова игра, а съответното меню води към мъгляво обещание за бъдещето.

Това е положението. Heroes 4 на български ще бъде поредното потвърждение на поговорката

след дъжд качулка

А при това нещата биха могли да бъдат много по-различни. Представете си само за секунда следната гледка: 29 март – Денят на световната премиера на Heroes 4. Пиратите по "Славейков" все още нервно чакат някой да изтегли заветните дискове от дебрите на Интернет. В същото време случайно минавате покрай близкия магазин и съзирате луксозна кутия със заветния надпис Heroes of Might & Magic 4. След това установявате, че в магазина не само имат играта, но тя е изцяло преведена на български. Като капак на всичко преводът дори не е някое дилетантско изпълнение, а е добре пипнат и актьорите не са хванати от кварталната кръчма пияндета, а действително професионалисти. При такъв сценарий със сигурност доста хора биха се съгласили да платят няколко лева повече, за да бъдат горди притежатели на едно направено като хората легално копие на любимата им игра. За момента обаче всичко това си остава само един мираж. Безпощадната действителност, както знаем, е съвсем друга.

Най-лошото е, че дори не е ясно кой точно е виновен за цялата мизерия около Heroes 4. Дали хората, преговаряли със световните издате-

ли, или самите 3DO, които в пристъп на пълно умопомрачение са решили на практика

да зачеркнат България от списъка на държавите,

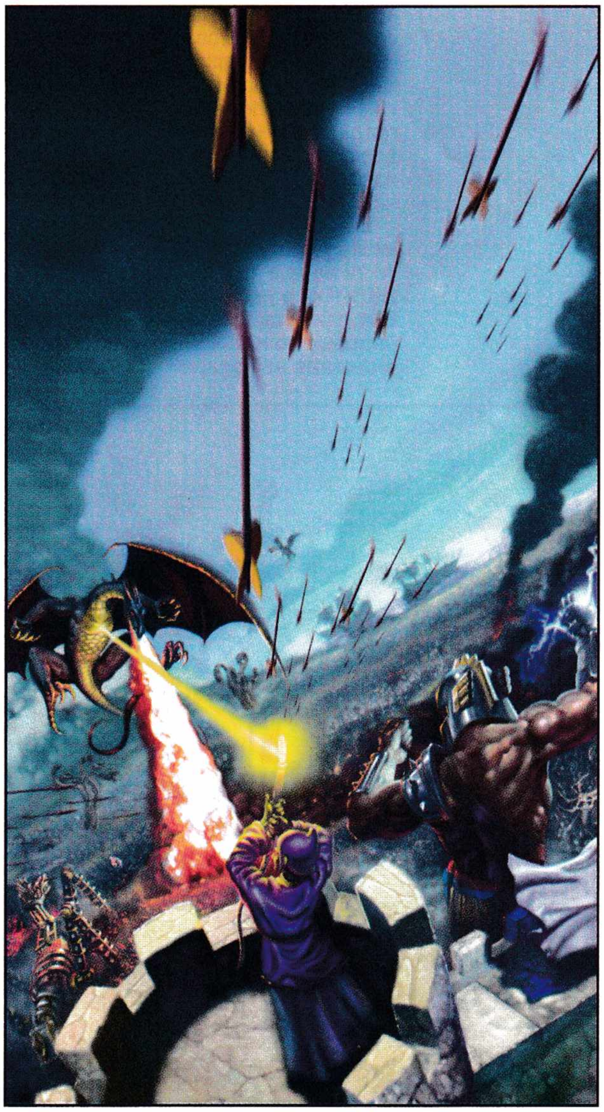
в които продават игрите си. В случая всякакви аргументи за високата цена на продукта са, меко казано, неуместни. Българската версия на Heroes 4 не става по никакъв начин за експорт в Западна Европа и САЩ и не застрашава по никакъв начин продажбите на английския оригинал. Така 3DO и New World Computing едно към едно повтарят дивотията на Microsoft, които също си направиха труда да пуснат специални българс-ки версии на Windows XP и Office XP, но явно дори и за секунда не са мислили върху това, дали някой би си ги купил на тези им цени.

Това, от своя страна, води до още един интересен въпрос. Защо, по дяволите, разработката на българската версия на Heroes of Might & Magic 4 трябваше да закъснее толкова много? С какво локализацията на играта застрашава нейните продажби в останалия свят? Официалното становище по въпроса на 3DO вероятно е, че това се прави, за да не изтече играта към пиратските групи. Глупав аргумент. От една страна, пиратските групи в Интернет и без родна помощ се докопаха до Heroes 4 преди официалната му премиера. От друга страна, нищо не пречи преводаческата работа по клипчетата и мисиите да се прави и преди пускането на финалната версия на игра. Никой не може да ме убеди, че 3DO не са имали всичко необходимо за локализация на Heroes 4 още преди 3-4 месеца, когато играта не е била дори в стадий на бетатестинг. Просто за целта не е необходимо преводачите да разполагат с цялата игра, а още по-малко с нейната финална версия. Достатъчно е да се подадат определени неща, за да може голямата част от превода да се свърши още преди самата игра да е пратена за производство. По този начин съответната преведена версия няма да излезе в същия ден с английския оригинал, но закъснението спокойно може да се съкрати до разумни срокове от порядъка на 1-2 седмици. Точно така стана с немската и някои други версии на Heroes 4. Очевидно обаче ние сме в друга категория според 3DO и по някакви мъгляви съображения

не заслужаваме да играем преведен Heroes 4 навреме

И други неща явно не заслужаваме. Много от вас сигурно се питат защо безспорното геймърско събитие не краси корицата на настоящия брой на PC Club. Отговорът е съвсем банален и звучи направо като лош виц. 3DO или нямат, или не счетоха за необходимо да ни предоставят подходящ илюстративен материал за целта. И в двата случая поведението на фирмата е неадекватно, защото така тя се лишава от безплатната реклама, която получава, когато нейната разработвана в продължение на 2 години игра краси кориците на геймърските издания по света. Никой не може да ме убеди, че нито един от художниците на New World Computing за тези 2 години не е могъл да намери 3-4 дни време да направи подходящи картинки, за да може безспорен хит като Heroes 4 да получи полагащото му се място.





Всичко това поне на мен поразително ми напомня на случая с ЦАР: Тежестта на короната. Без да се напрягам особено, се сещам поне за десетина мои приятели, които чакаха тази игра дълго време. Всички те бяха твърдо решени да подкрепят родната геймърска индустрия и да си купят оригинални копия. В един момент се появи пиратката на ЦАР. Същите мои приятели в началото устояха на изкушението и не си купиха дискове със заветната игра от "Славейков". Чакаха две-три седмици появата на легално копие. Ама то така и не идваше. Накрая на същите тези хора им писна да чакат... и създателите на ЦАР загубиха поне десетина продадени бройки от тяхната игра. Сега същата нерадостна участ грози и българската версия на Heroes of Might & Magic 4. Това, което ще се случи, е ясно. Историята с ЦАР се повтаря по един изключително зловещ начин. А това е тъжно, защото една невероятно добра идея е на път да се провали с гръм и трясък, заради пълната недалновидност на някои издатели, които продължават да ни считат за третокласни аборигени, които не заслужават уважение. Това обаче си остава за тяхна сметка. Ние през това време си се забавляваме с Heroes of Might & Magic 4 макар и не в преведен вид.

АКСИОМ новата българска настолна ролева система

ВИЗИТКА



Име: Иван Атанасов
Роден 5 февруари 1972 г. Неженен! :)
Главен редактор на списание "Фентъзи Фактор" и създател на системата за ролева игра Аксиом16. Играе настолни ролеви игри, откакто си е направил своя собствена, а компютърни от много време... През свободното си време пише за света на Магландия, както и други фентъзи разкази, а дори и един все още недовършен роман.
Това стига май!

БС: Как се роди идеята за АКСИОМ - втората българска настолна ролева система? Откога работиш по нея?

ИА: Идеята за ролева игра въобще ми дойде много отдавна, но тогава все още не знаех, че се нарича така. Бях в 9 клас, когато направих първата си картонена игра. Беше смесица между "Не се сърди човече" и компютърно приключение с елементи на екшън. Просто с братовчед ми, който е с 5 години по-малък, нямахме под ръка компютър (става дума за Правец 8), а ни се играеше нещо толкова забавно, колкото са компютърните игри. Аз умея да рисувам и се хванах да нарисувам една игра. Правилата ги измисляхме в движение, така че да ни е приятно. Получи се доста забавна игричка, която така и не намери пазарно приложение. Светът ѝ беше фентъзи, а целта на героите бе да освободят една принцеса от злия магьосник, който пък си имаше за домашен любимец дракон - най-трудният противник в играта. Всичко това беше обвързано с време и няколко пътя за постигане на целта. Е, това не може да се нарече истинска ролева игра, но в същността си беше такава. Аксиом дойде малко по-късно (около 15 години) (смях!). В най-първия си вариант тя е много опростена и прилича досущ на онази първата игра, но бяха вкарани отделни раси. Всъщност този вариант излезе с около седмица преди "Здрач над Ендивал" и може да се счита, че сме първата, а не втората (смях!) ролева игра. Но както казах, в първоначалния си вариант Аксиом не може да претендира, че е истинска ролева игра, такава стана след версия 2, която излезе в брой 6 на "Фентъзи Фактор". Оттогава тя претърпя много промени, които я оформиха като завършена и математически добре издържана система. Вече завършвам версия 3, която ще е последната и играта няма да търпи никакви коренни промени оттук насетне.

БС: Според мен за българските играчи най-големите плюсове на АКСИОМ са, че тя е изцяло на родния им език и за игра се използват единствено шестстенни зарове. С какво още е забележителна системата?

ИА: Системата, според мен поне, е забележителна с факта, че не поставя никакви изкуствени ограничения пред играча. Той може да развие героя си както пожелае. Във версия 3 сме премахнали всякакво понятия за класове, има само специални умения, които изграждат способностите на героя, но не му забраняват да напредва в други насоки. Друг изключително положителен елемент в системата е, че има много стабилна математика (да не се плашат тези, които не са силни в училище, няма нищо сложно), която дава отговори на всяка една ситуация и в същото време оставя у играчите чувство за справедливост. Това не значи, че не поощряваме импровизацията на Разказвачите - напротив, но в рамките на твърдата логика. Системата се гради на единна логика и така е полесна за заучаване. Всяка една от използваните в нея формули е сходна с останалите.

БС: В предварителния разговор между нас ти сподели, че работата ти вече е към приключване и АКСИОМ е почти в завършен вид. Все пак - какво още остава да се направи по нея и кога можем да я очакваме на пазара?

ИА: Наистина, малко остана. Мисля, че в самия край на работата ще настъпят няколко коренни промени, особено в изчисляването на щетите, а може би и в магическата система, но второто не е много сигурно. Кога да я очакваме ли? Хм, малко след "Duke Nukem Forever" (смях!). Но при добро стечение на обстоятелствата, или фалит на екипа на "Duke" ще ги изпреварим. Най-рано към края на май.

БС: За тези, които не могат да чакат - достъпни ли са правилата или някаква част от тях в момента? С други думи - как можем да станем "бета-тестъри"?

ИА: Да, планувам едно такова пускане на правилата на PDF файл на нашия сайт (дай, Боже, дотогава да е пуснат в новия си вид), както и на форума за най-запалените РПГ маниаци, forums.RPGBG.net. Това няма да са пълните правила, а само найосновната част от тях, но определено ще може да се играе и само с тях. Ще се появят някъде през април.

БС: Като единична книга ли ще се продава системата или като няколко отделни ръководства? Можем ли да очакваме продължения, допълнения или готови приключения (модули) след излизането на базовите правила?

ИА: Предпочитам да е разделена на две книги - една за играча и дру-



га за Разказвача и сигурно ще бъде така. Това в някаква степен зависи и от изискванията на издателя, така че на този етап всяко нещо е предпоследно. И да, модули ще има, а сигурно ще има и безплатни такива, които ще могат да се теглят от сайта ни.

БС: Знам, че може би е малко рано за такива въпроси, но можеш ли да ми кажеш предполагаемата цена на АКСИОМ?

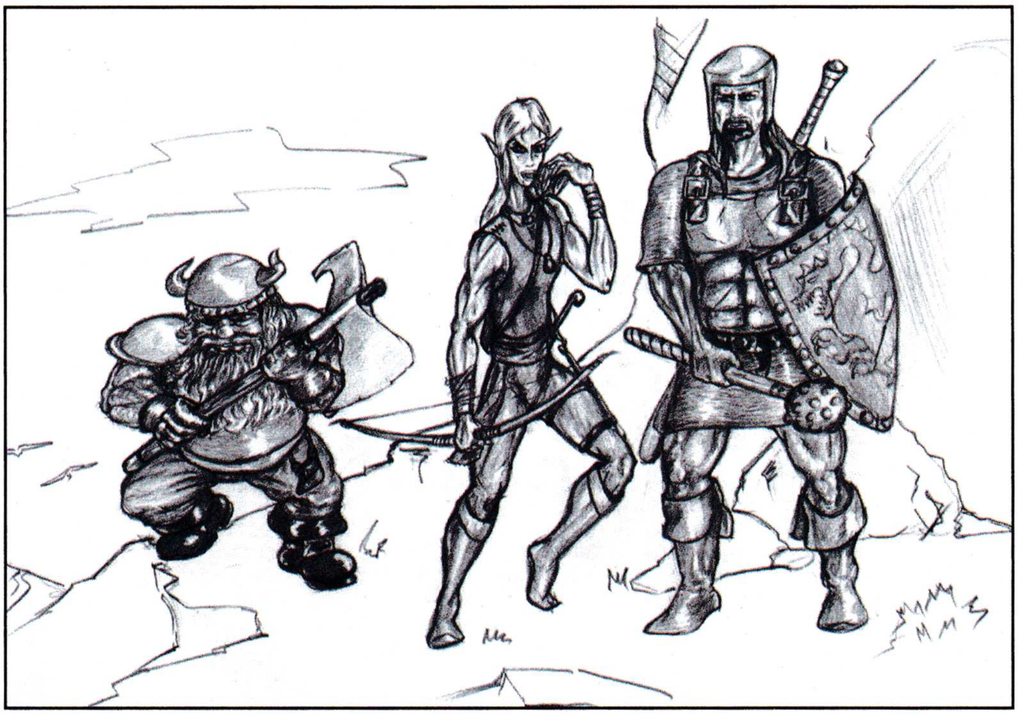
ИА: Напълно прав си, рано е (смях!). Но все пак се надявам да постигнем цена не по-висока от 7-8 лева, а дори бих се радвал, ако успеем да я докараме и по-ниско. Все пак ролевите игри се нуждаят от популяризиране.

БС: Опиши ми накратко игровия свят - Магландия. Колко души го сътворихте и до каква детайлизация достигнахте? Планирате ли направата на други сетинги в бъдеще?

ИА: Накратко за Магландия... трудно ще ми е, но ще опитам. Магладния е само един континент (при това не от най-големите) в приказен свят, наречен Титания. В Магландия могат да се срещнат познатите ни от фентъзи книгите (и игрите) раси, като хора, джуджета, елфи, варвари (това не са съвсем хора, защото са кръстоска от две раси - другата е унищожена от хората), хора гущери, гоблини, дракони и какво ли още не. Четирите основни раси са изброените в началото, като най-разпространени са хората, които са завладели по-голямата част от континента... Май няма да ни стигне мястото, ако се впусна в подробности, затова ще кажа само, че политическата обстановка е като в средновековна Европа - градове държави, сключили помежду си съюзи, си делят властта над земите. Расите, различни от хора, имат собствени обществено политически строеве, които са специфични за всяка една от тях - разбираемо е, нали. Отделните раси живеят в относителен мир помежду си. Е, има и изключения, но няма някаква смъртна вражда между които и да било.

За момента сме описали доста неща, но най-вече човешките градове. Паралелно се работи по описание на варварските племена и елфическите общности. Джуджетата ще са моя грижа, но засега няма нищо описано по въпроса, защото заделям много време по самата система. За описанието на света най-много ще разчитаме на Димо Грозев, който се оказа направо неуморим - няма да се изненадам, ако вече е написал малко повече от обема на "Война и мир". Също така варварите са поети от Иван Димитров, който е автор и на книги игри, а с елфите се занимава Боян Иванов. А аз ще съм този, който ще гледа да балансира нещата накрая, като ще се опитам да не избутам джуджетата много напред (смях!). Легендите за боговете ги нищим с Димо, но и те не са съвсем готови.

Други сетинги? Разбира се, ще има, но нека да изпипаме този както трябва. Дори и в момента се работи над още една раса - тази на хората котки, която си живее на съвсем друг остров, а това само по себе си е друг сетинг, но всичко с времето си.



ОТ АВТОРА

■ За да публикуваме това интервю, докато е актуално, отложихме обещаната статия със съвети за начинаещите Водещи за другия брой.

БС: Какви са аксиомите на АКСИОМ? Има ли някакъв скрит смисъл в заглавието на системата?

ИА: Има! Аксиом е много близко до аксиома - твърдение, което не се нуждае от доказателства. Твърдението е, че системата е добра, но тук ще се нуждаем от доказателствата на играчите (читателите й). Иначе аксиомите на Аксиом са простички. Всичко се върти около числото 16, защото повечето неща в системата се извършват с помощта на три зара, а комбинациите там са точно 16. Също така системата си има Универсална Формула за Успешно Действие УФУД, която може да се приложи във всяка една ситуация и да ви даде отговор на въпроса "Какви са последствията от действията на героя ви?".

Това са двете аксиоми на Аксиом16.

А самата дума е и абревиатура на едно много сложно и засукано изречение на английски език, но това ще има значение чак когато я пуснем на американския пазар (смях!).

БС: Какво мислиш за първата българска ролева система - Ендивал?

ИА: Чудесна игра, включва в себе си много свежи идеи, които изключително много ми допадат. Например разделянето на тялото на зони е много добро решение. Харесва ми и как са си направили света - наистина увлича, като се зачете човек. Единствената им грешка е, че са се опитали да дадат повече, отколкото е било необходимо и отколкото е възможно за една книга. И това им е изиграло лоша шега - системата се нуждае от поправки, но се надявам да са се справили във втората книга. Българският играч заслужава поне две добри системи и аз смятам да му предоставя втората. Говорил съм с хора от екипа на Ендивал и те са съгласни да направим общи правила за прехвърляне на двете системи в сетинга на другия. Така ще можете да играете в Ендивал с правилата на Аксиом16 и обратно, ще можете да разходите Върколака си по земите на Магландия. Мисля, че ще е от полза най-вече за играчите - никой не би могъл да загуби от това. Разбира се, това ще стане чак след като завършим версия 3 на Аксиом, а и като видим част втора на Ендивал.

БС: Самият ти колко често играеш на настолни ролеви игри? Имаш ли си любим герой?

ИА: Веднъж седмично. Не ми остава време за повече. Играя най-често като Разказвач, защото аз съм найдобре запознатият със системата, но вече смятам да премина и от другата страна на барикадата.

БС: Накрая един малко страничен въпрос - обичаш ли компютърните игри и имаш ли свои любими заглавия.

ИА: А, съвсем не е страничен. Още в началото казах, че си падам по компютърни игри и затова съм направил първата си игра. Направо съм вманиачен на тема компютърни игри. Играя най-вече ролеви и стратегически, както и приключенски. В шутърите не ме бива много. Любимата са ми Heroes of Might & Magic сериите. За любима ролева ми е трудно да кажа, но Quest for Glory е страхотна игра, която спокойно може да бъде еталон (а тя ми беше и първата, която изиграх на 486), много съм се кефил и на Fallout, както и на Baldur's Gate. С нетърпение очаквам Neverwinter Nights както и Dungeon Siege. Абе, ще стане много дълго интервюто, ако се отплесна по всички добри заглавия, те трябва просто да се изиграят.

БС: Благодаря ти за това интервю, пожелавам най-сърдечно успех на теб и на АКСИОМ! Ще се видим в Магландия...

Целувката на Четвъртия

(част трета - Близки Срещи)

Петър Канчелов

Май все пак оня отшелник се бе оказал прав – всичкото зло на света идва от жените... Тук Дрейл намери сили да се ухили – дали пък той самият замисляше нещо "добро" онази вечер? Май само в Шаутанг, града на крадците, щяха да му отговорят положително – едва пристигнал в непознат град, а вече замесен в среднощно "посещение" на храм с чувалче за плячка. А и дали изобщо се очаква от зажаднял за ласки наемник да замисля "добро" при вида на женско тяло като онова в "Пияната мерлуза"? Дрейл можеше да се закълне в бедрата на Алатрея, че смъкващата се рокля на събеседничката му предлага не по-малко от споменатата чуждоземна богиня в сумрака на стаята, където го бе завела "за по-сигурно". Торв му бе казал, че тя може да им помогне за техния "удар", но надали имаше представа за това какво още може. Спомни си как тя прокарва зряла череша по устните си, сетне я поставя между тях и вади дръжката, завързана на възел... Възел като многото, които от седмица насам се впиваха в плътта му – какво по-добро доказателство за съдбовна ирония? Изсмя се, звукът отекна под ниския свод на помещението... и заглъхна в пронизителното скърцане на вратата, "украсена" с череп. Дълга тъмночервена мантия се плъзна в килията на милиметри от грубо одяланите камъни на настилката и спря на няколко метра от пленника. Качулка в същия цвят откриваше само долната половина на изпито, бледо лице, което Дрейл вече познаваше и което на драго сърце би запознал с острието на меча си... или поне с малкия нож-талисман. Изпод качулката долетя познатия глас, пълен с лицемерна смиреност:

– Нашият общ приятел Торв разбира от възли. "Вендузите на Кракен", "Пръстените на Пифон"... Бедният варварин! Пилешкият му мозък не разбира значимостта на онова, заради което тази вечер сме тук с теб. Вечерта, в която беседвах с Четвъртия! Ти обаче разбираш за какво говоря, нали, লаталандър?

Дрейл се постара да изкара от пресъхналото си гърло достатъчно язвителен смях в отговор:

– От една седмица очаквам оная с косата, Попе, но не съм се надявал на такава загриженост от твоя страна! Откога даваш последно причастие с цигулка? Или си решил да докараш зъбобол в малкото зъби, които смрадливото варварче не успя да ми избие?

Жестока усмивка накъдри устните под качулката, докато фигурата нагласяше "цигулката" с едната си ръка, а с другата вдигна "лъка":

– Аликант да се смили над неуката ти душа! Имаш ли представа какво ми струваше да се сдобия с мъртвешки кедър и коси от блатна вещица, за да стъкмя това малко съкровище?





– Сълзи бликат от очите ми, отче! Обаче бас хващам, че си проявил необходимия такт при скалпирането на собствената ти майка... а-а-аргх!

Хъхрещият крясък на наемника се изгуби сред пронизителните, нечовешки звуци, долитащи от изделието в умелите длани на неговия нов мъчител. Самите длани се променяха – бледата им кожа се сбръчкваше, почерняваше, по повърхността ѝ лумнаха пламъчета, чиито изпарения свиха белите дробове на Дрейл в отчаян спазъм. От очите му бликнаха лютиви сълзи и се смесиха с кръвта от носа му; и така обаче виждаше как качулката на фигурата се издува невъобразимо и...

"Все още ли си толкова остроумен, наемнико? Или за целта трябва да забия друго острие в кокошия ти ум, а?"

УЧАСТНИЦИТЕ В ТОЗИ БРОЙ

■ Благодарим за участието на Александър Панайотов, Боян Пенев, Гамбит, Илия Савов, Любомир Тотев, Петър Канчелов (победител), Спас, Орлин Ялнъзов, Християн Христов, както и на всички останали, които по случайност може би сме пропуснали да споменем поименно. Поздравяваме всички за добрите предложения - в този брой бе особено трудно да изберем победителя. Напомняме, че той няма право да участва в играта за следващия брой. Нека прати e-mail до редакцията, за да уточним кога и как ще си получи наградата.

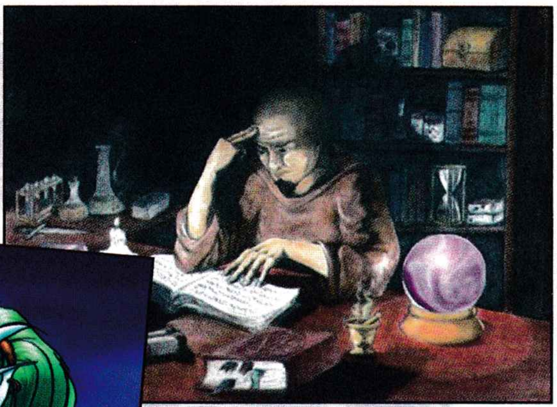
ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

1. Боян Спасов (Пленник)
2. Александър Стоянов (Красавицата е Звярът)
3. Петър Канчелов (Близки Срещи)









Отметнатата назад качулка бе открила изцяло лицето на говорещия... но то вече не беше слабо и изпито, както Дрейл първоначално бе забелязал (или помислил, че забелязва). Излъчваща зеленикаво сияние и смрад, главата на Фаталната жена бе обърната към него с израз на демонична насмешка. Очите липсваха в кухите орбити на черепа, а по устните, които Дрейл бе целувал в "Пияната мерлуза", се стрелкаше език като на змия. Самите устни не помръдваха и към невероятната болка на наемника се добави ужасът от това, че въпросът бе стигнал до съзнанието му, без да е бил задаван на глас.

"Да-а... Все още ли ме желаеш, сладурче? Велики хаосе, онази вечер искаше да ме последваш на ръце от възбуда... а сега сам би отхапал бъбривия си език от ужас! Изтърпях първо теб в онази вмирисана дупка, а след това и примитивните експерименти на Торв върху плътта ти. Не намираш ли, че подходът ми превъзхожда неговия? Ако имаш късмет, ще изтръгна сърцето ти... А ако нямаш, то благодарение на Четвъртия ще се усъмниш във всичко, което някога си считал за болка..."

Пъклените звуци на "цигулката" се извиха в кресчендо миг преди изчадието да обтегне "лъка" върху струните и да го изстреля към Дрейл като с арбалет. Светлина с цвят на кръв изригна и го заслепи... сетне бавно се сви до размерите на звездоподобен рубин в центъра на медальон. Медальонът, който Фаталната жена (каквото и да беше тя) носеше върху гърдите си! Същият (дали?) сега проблясваше в процепа на познатата тъмночервена мантия. Непознато обаче беше поредното лице, появило се изпод свалената качулка и наблюдаващо Дрейл със сиви, безизразни очи:

– И беше светлина, но не живот, а смърт носеше тя... И беше плач и скърцане със зъби, щом след черния дъжд покълнаха дяволски гъби! Покълнаха ли и у теб семената на преклонението пред слугите на Четвъртия, сине мой?

– Фаталната жена... – прошепна Дрейл. Звучеше сякаш се опитва да използва чуждо гърло, прерязано със затъпен нож.

– Адамантея действително е фатална... а някога беше и жена. Не би отрекъл, че е убедителна, нали?

– Кога ще умра?... – разсъдъкът на Дрейл бясно препускаше към спасителното безсъзнание. Отговорът обаче го застигна:

– Лично аз, Негово Преосвещенство, не бих заложил на подобно милосърдие от страна на Четвъртия. Доскоро, Дрейл! Въпросите няма да се лутат в съзнанието ти още дълго...

***

Нашата игра Neverending Story продължава – какво точно се е случило в кръчмата "Пияната Мерлуза"? Кой е попът, който беше споменат в първата част? Каква е тайната на медальона? Какво точно свързва Торв, попа и фаталната жена? Защо Дрейл става пленник и как продължава историята?

На всички тези въпроси ще отговорите вие – читателите на PC Club в следващите броеве на списанието. Очакваме предложенията ви за третата част на историята. Старайте се да се придържате към досегашния стил, доколкото можете. Имате свободата да измисляте всякакви детайли, стига да не влизате в противоречие с предишните автори. Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл към писмото и не трябва да надвишава 5500 символа (с 2000 повече от лимита за миналия брой). Нека името на файла съвпада с вашето име или прякор (примерно: Georgi Ivanow.txt). В предложенията си можете да използвате фрагменти и идеи от предишни истории, които сте изпращали (и не са спечелили). Пишете на адрес boian@pcclub-bg.com не по-късно от 8 май 2002. От всички предложения ще изберем онова, което ни допадне най-много като стил и сюжет и ще го публикуваме в следващия брой. А наградата за автора му ще е отново славата и една оригинална игра.

МИКРОФОН И МИШКА®
Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0
Най-доброто начало на съботния ден! :)
Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...
Събота, 12-15 ч. ☎ 91091; www.micmouse.net;
micmouse@ mail.bg; 58961726, nick MicMouse.
Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги дървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)
В подлеза на бул. „България" и бул. „Димитър Несторов".
РОК РАДИО ТАНГРА 96.7 •ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ•

Nokia 7210

предлага нетрадиционно решение за дизайн



Този модел е финландският отговор на модела Ericsson T68



ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ	
Система	900/1800/1900 MHz
GPRS	Да
HSCSD	Не
Размери (в/ш/д) мм	1x 45 x 17.5
Тегло	83 г
Обем	83 cm3
Дисплей	4096 цвята
Издръжливост	240 часа (standby) 240 минути (разговор)
Батерия	Li-Ion
Антена	Интегрирана
Виброзвънене	Да
Композиране на мелодии	Да (SMS)
Полифонично звучене	Да
WAP	Да (Версия. 1.21)
Игри	Да
T9	Да
J2ME (Java поддръжка)	Да
BLUETOOTH	Не
Инфрачервен порт (IrDA)	Да
Гласови функции	Меню, Диктофон, Набиране
Съобщения	[SMS] [MMS]
Екстри	Radio FM, сменяеми панели
В продажба	Лятото на 2002
Приблизителна цена (Евро)	450

Стоян Ралев

Това, с което апаратът прави впечатление, е ексцентричният и новаторски външен вид. За клиенти с по-претенциозен вкус производителят предлага Xpress-on панели. Те се предлагат в странните цветове тюркоазен, оранжев, кафяв и зелен, позволявайки на мобилния телефон да се превърне в истински моден аксесоар по всяко време бързо и лесно.

Използването на телефона е възможно в цял свят благодарение на трите работни честоти – GSM 900 MHz, GSM 1800 MHz и GSM 1900 MHz. Това е причината той да се предлага в Европа, Африка, Азия, Австралия и Нова Зеландия. 7210 има сравнително малки размери: 106x44x17,5. Към тази компактност се добавя и малкото тегло, което е 83 грама. Една от най-силните опорни точки на модела е впечатляващо големият дисплей, предлагащ 4069 цвята. Високата резолюция позволява ясно изображение, което гарантира удобство при ползване на апарата, когато се работи с менюто, пращане или четене на SMS и сърфирането в мобилния Интернет чрез WAP.



Крайните две колони на клавиатурата следват ергономичността на апарата, а средната видимо се откроява от тях със своите по-обемни бутони. Голямото разстояние между клавишите улеснява писането на съобщения и бележки в телефона.

Вместимостта на телефонния указател е около 500 имена отделно от тези в SIM картата. Обемът се определя от въведената информация за дадено име. Максимално за всяко име могат да бъдат зададени 5 номера и 4 позиции текст, но това намалява броя на имената в паметта на телефона. За да бъдат запаметени повече имена, информацията към тях трябва да бъде по-малка. По желание на потребителя към всяко име от указателят може да се присъедини гласов набор, с което се намалява времето за търсене. Гласовите команди опростяват работата с менюто. Запомнената гласова команда бързо активира желаната функция.

NOKIA 7210 поддържа стандарта MMS, който може да се сравни с e-mail, съдържащ различен вид ин-

формация. За разлика от електронната поща с MMS потребителят получава съобщения на мобилния си телефон като SMS, придружени с картинка и звук в реално време. Благодарение на интегрираната JAVA технология, притежателят има несравнима свобода и гъвкавост при избора на игри и апликации. В зависимост от ситуацията може да се избере определен профил.

Във вградения диктофон могат да се записват по-важни бележки от ежедневието. Допълнителни удобства предлагат конверторът на валута, световният часовник, будилникът, хронометърът и таймерът, които се използват в ежедневието. Ако потребителят разполага със свободно време, NOKIA предлага няколко игри и възможност за слушане на музика по любимата радиостанция.

7210 ще се понрави на хората с изтънчен музикален вкус, тъй като звъненето се възпроизвежда от полифоничен синтезатор, благодарение на който мелодиите звучат като истинско hi-fi парче, а притежателят на телефона може да композира мелодии по собствен вкус.

GSM-ът притежава Li-ion батерия с капацитет 750 mAh, която осигурява време на разговор до 4 часа и време на изчакване до 10 дни. Новата NOKIA предлага да видите живота в цветове и ще събуди вашите чувства.



Sagem X-5

Доскоро изоставащата от високите технологии френска компания Sagem догони конкурентите си с модела X-5

Иван Тричков
kk@mobilebulgaria.com

Неприсъщата за Sagem вградена антена и добре изпълненият дизайн поставят телефона на конкурентно равнище. Апаратът е със сравнително малки размери 105x46x20 мм, което улеснява неговата експлоатация и му придава красив и елегантен вид. Производителят се е погрижил и за малкото му тегло, което е 92 грама, а обемът е 77 см3. Батерията е Li-ion и е с капацитет 720 mAh. Това е предостатъчно, за да издържи до 4 часа разговор и до 240 часа в режим на готовност. Тя осигурява сравнително дълъг период между две зареждания, дори за потребители, чиято работа е свързана с провеждането на дълги телефонни разговори.

Високата резолюция от 101x80 пиксела и поддръжката на 256 цвята от графичния дисплей изненадват приятно всеки, който се е докоснал до апарата. Максималният текст, който може да се изобрази наведнъж, е 8 реда, което улеснява четенето на текстовите съобщения или на въведените в телефонния указател данни. Вграденият в телефона WAP браузер версия 1.2 улеснява търсенето и получаването на необходимата информация от Интернет. Data\Fax модемът и инфрачервеният порт са удобни за пренос на данни към персоналния компютър или друг мобилен телефон. Телефонът поддържа и GPRS, благодарение на който могат да се предават данни със скорост 64,4 kbit/s, което е много по-бързо от стандартната скорост за данни при GSM.

X-5 може да изпрати EMS съобщения към всички мобилни апарати, поддържащи този формат на кратки съобщения. Те представляват познатият текстов SMS с приложени към него картина и звук. Френската фирма се е погрижила да предложи необходимите екстри като конвертор на валути, калкулатор, аларма и таймер. Телефонът разполага с богат набор от 80 мелодии с полифонично звучене, които биха задоволили всеки един вкус. Новият продукт на Sagem убедително ще се наложи на пазара за мобилни телефони, благодарение на компактността си и множеството функции.



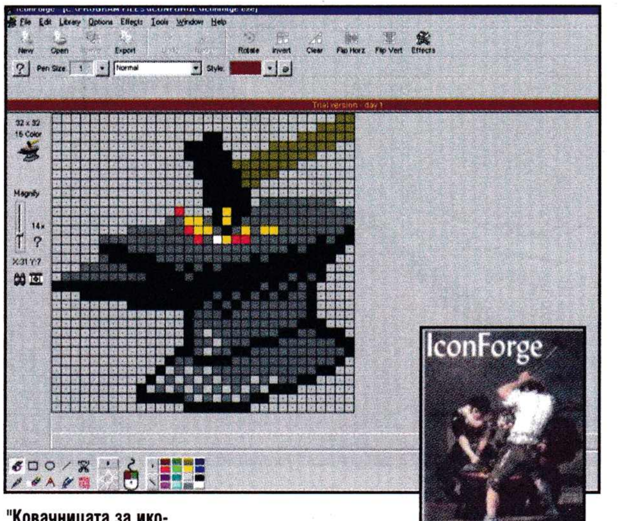
Снимка: Благодарение на цветния си дисплей и възможността за възпроизвеждане на Hi-Fi звук, моделът X-5 на Sagem ще стане любимец на потребителите.

Софтуер за създаване и редактиране на ИКОНИ

Направете си икони по ваш вкус

В известен смисъл иконите са лицето на всеки софтуер. Те са неизменна част от ежедневието на всеки, който по един или друг начин използва компютър. Изработването на икони, от една страна, е лесно, но от друга, е доста деликатно, творческо занимание. Все пак всяка икона трябва по един концентриран и недвусмислен начин да подсеща потребителя за това, какво се крие зад нея. Те могат да бъдат направени с някой от добре познатите графични редактори, но съществуват също разнообразни програми, които са създадени специално за това.

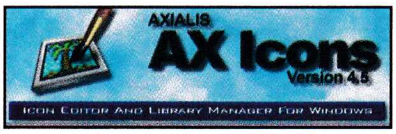
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



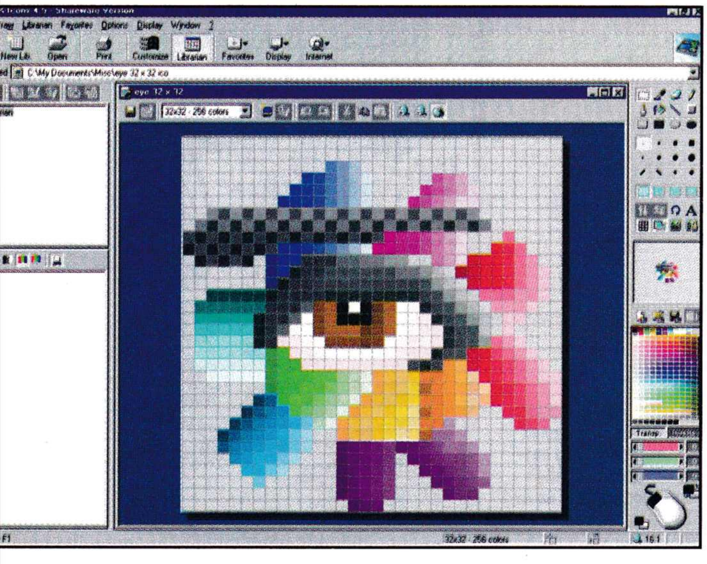
"Ковачницата за икони" изглежда непретенциозно, но е с доста солидни възможности.

Axialis AX-Icons

Още при първото стартиране на програмата на очи се набива красивият, добре структуриран и лесен за използване интерфейс, който може да бъде организиран лесно според предпочитанията на потребителя. При всяко положение, ако нямате опит в работата с графични приложения, ще срещнете известни трудности, но те са преодолими, особено като се има предвид богатото помощно меню. Продуктът на френската компания Axialis притежава разнообразни възможности за всеки, който има желание да се пробва като дизайнер на икони. Ax-Icons освен редактор на икони предлага също опции за организиране на иконите, които имате във вашия компютър във библиотеки. Програмата разполага с различни инструменти, които силно наподобяват тези в добре познатия MS Paint. Размерите на иконите могат да бъдат от 16x16 до 72x72 пиксела, а по отношение на цветовете възможностите се простират от монохромни до 16,8 милиона. Предвидените варианти за импортиране и експортиране от и в други графични формати са сведени само до BMP. Като сериозен недостатък може да се посочи липсата на каквито и да е било филтри за постигане на по-ефектен вид на изработената икона. Актуалната Shareware-версия на Axialis AX-Icons е 4.5. Тя няма поставено ограничение във времето и може да бъде изтеглена от сайта на производителя www.axialis.com.



Axialis AX-Icons впечатлява с оформлението си.

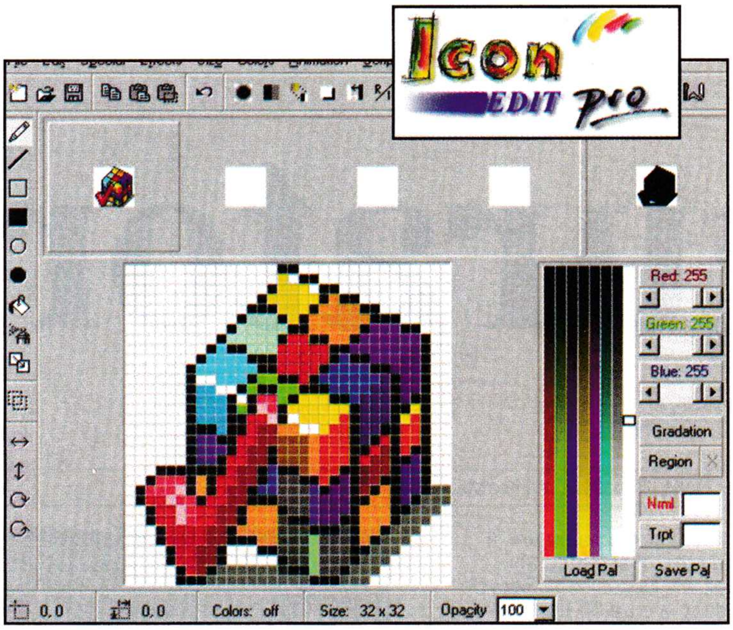


IconForge

Icon Forge в никакъв случай не изглежда толкова "лъскаво" и претенциозно като продукта на Axialis, но за сметка на това притежава значително по-сериозни възможности. Този продукт е създаден от американската компания CursorArts (www.cursorarts.com) и също се предлага като Shareware, но със срок на безплатна употреба 20 дни, през които непрекъснато досаден надпис ще ви напомня, че трябва да си я купите. Освен като средство за създаване и редактиране на икони, с помощта на тази програма можете да създадете и курсори. IconForge е в състояние да превърне в икони картинки от най-различни графични формати, от Интернет или чрез скенер, както и да екстрактва такива от exe-файлове. Богатството от инструменти е внушително, но количеството специални ефекти, които можете да приложите, е повече от впечатляващо. Те са над 40 на брой и са разпределени за по-голяма прегледност в шест категории, като е предвиден вариант за тяхното модифициране и запазване като допълнителни потребителски ефекти. Интересна е възможността да направите анимирана икона или курсор, като процесът на изработване не се отличава особено от този при създаването на анимиран GIF. IconForge е пълноценно средство за създаване на библиотеки от икони, което значително би облекчило потребителя при навигацията и организизацията. Едно от нововъведенията във версия 6.00 на IconForge е модулът, наречен Icon Wrapper. Неговите функции се свеждат до това да се вкара икона във файл, който по принцип не притежава ресурсите за поддръжка икони, като единственото ограничение е, че в тази си версия програмата не може да вкарва multi-resolution икони. Чудесно допълнение са Image Forge и ActivIcons, но те трябва допълнително да бъдат изтеглени от сайта на производителя. IconForge е една от малкото продукти от този тип, които позволяват изработването на така наречените Alpha-икони, които вероятно са направили вече впечатление на потребителите на Windows XP. Радващо е, че авторите са помислили и за тези, които нямат опит и не са наясно с някои основни термини. За целта е приложен кратък речник с кратки описания и обяснения на най-важните от тях.

IconEdit Pro

Сред предложените програми IconEdit Pro има две неоспорими предимства. Първото е изключително опростеният и в същото време напълно достатъчен за ефективната работа интерфейс. Второто предимство се състои в това, че за всяка една от функциите на продукта авторът е предложил съответния "hotkey", с което се спестява нужда-



Максимално изчистен интерфейс и много hotkeys. Това е IconEdit Pro.



IconShop върши идеална работа за организиране и разглеждане на икони.

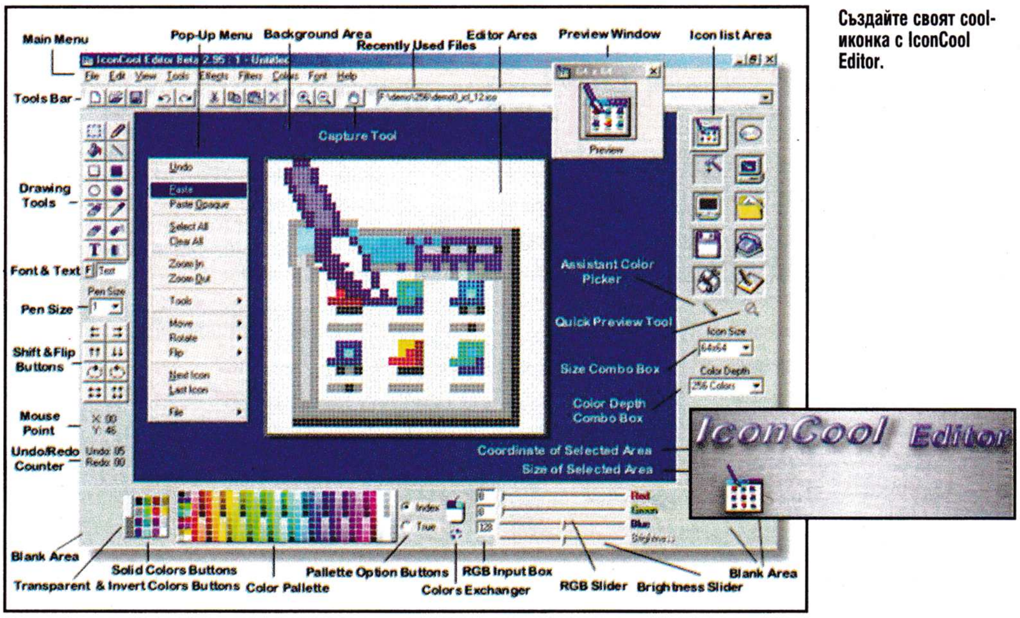
та за ровене и търсене из менютата. А това означава само едно: изключително бързо и удобна работа. Разбира се, за целта трябва да научите съответните комбинации, които са подробно описани в help-а. Ако искате да се сдобиете с IconEdit Pro, е достатъчно да отидете на www.iconedit.com и да я "дръпнете оттам. По отношение на своите възможности тази програма е далеч от богатството на IconForge. С нея няма да можете да боравите с библиотеки за икони, нито пък да създадете курсори. Възможностите за импортиране и експортиране от други графични формати са ограничени до BMP, JPG и GIF. Един от основните недостатъци на IconEdit Pro е в нейната нестабилност. При определени операции се случва често да бъдете "изхвърлени" от приложението, което може с лекота да провали направеното до този момент. Като се има предвид всичко това, едва ли ще се намерят много хора, които да са готови да платят исканите от автора 20 долара.

IconCool Editor

IconCool Editor е балансирано като възможности и удобство за работа решение за всички, които искат да създадат свои икони или да ги редактират и променят според своите изисквания. Външният вид на програмата и основните инструменти са подобни на тези, които ще срещнете и в другите подобни програми. В това отношение тук няма да намерите нещо кой знае колко различно, но все пак може да се отбележи, че има някои елементи от функционалността на програмата, които се отличават с нелогичност. По тази причина в определени моменти ще трябва да помислите малко, преди да успеете да се справите дори с някои съвсем елементарни задачи. Като пример в това отношение може да се посочи работата с библиотеки за икони. Добро е авторското хрумване за използването на двата бутона на мишката, като с всеки от тях може да добавяте различен цвят. За това е достатъчно да кликнете върху съответния цвят в палитрата. IconCool Editor е в състояние да импортира икони от над 30 различни файлови формата. За съжаление с помощта на тази програма няма да можете да направите анимирани, multi-resolution или перфектно изглеждащите XP-икони. Иначе IconCool Editor разполага с множество филтри и ефекти, но те са далеч от възможностите на IconForge. Редно е да се спомене, че Undo/ Redo функцията е на 100 нива, което значително облекчава корекцията на всяка допусната грешка. Shareware-версията на IconCool Editor е с тридесетдневен срок на ползване и може да бъде свалена от www.iconcool.com.

IconShop

IconShop е програма, която се различава значително от представените до този момент редактори. Тя е може да бъде определена като мениджър или по-скоро органайзер при работата с библиотеки на икони (ICL). С нейна помощ можете както да разглеждате, така и да създавате нови библиотеки, но освен това тя има някои допълнителни полезни функции. IconShop позволява извличането на икони от изпълними и други файлове, като е възможна работата и с Macintosh икони. Предвиден е също вариант за експортиране в някои от популярните графични формати. Програмата позволява бързо и лесно създаване на икони чрез трансформиране на BMP, GIF, TIFF и XPM-файлове. Използването на IconShop е изключително елементарно и едва ли би затруднило дори неопитните потребители. IconShop няма нужда да бъде инсталирана и по никакъв начин не променя и не влияе на системните настройки. Тя е Freeware (напълно безплатна) и може да бъде изтеглена от сайта на автора http://users.pandora.be/liontech. Нейната най-нова версия 1.20 работи безпроблемно под Windows 2000 и Windows XP.



Създайте своят cool-иконка с IconCool Editor.

Windows Configurator

Свобода и забавление за вашия Windows

■ Leszek Skorczycski ■ knownothing.net/freewarez/wf.html ■ P200, 32 RAM, DirectX 7, Win9x/Me

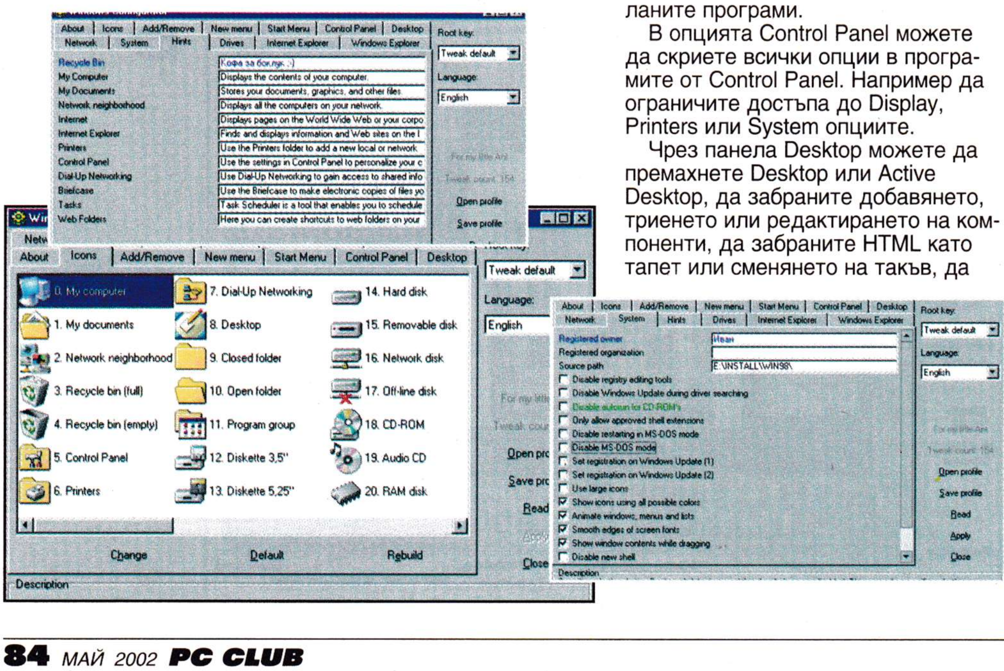
Искате да промените някои настройки, но Windows не ви разрешава? Щом Microsoft са решили, че обикновеният потребител не трябва да се бърка из голяма част от настройките в Windows, то екипът зад Windows Configurator е на обратното мнение. Това е програмката, която леко поотваря "прозорците" в иначе не толкова отворената за бъзикания система.

Иван Коджабашев
ivan81@abv.com

Windows Configurator не е крайно необходима или нужна за всеки, но е наистина интересна и полезна. Чрез нея се отварят цял куп възможности за промени в операционната система, които Windows по подразбиране не ви дава да пипате.

Windows Configurator е направен да работи за Windows 9x/Me. Той върви и под Windows 2000/NT, но тогава не всички настройки работят. Какви възможности за промени ви предлага тази програмка? Опростена максимално, тя ви предлага 13 папки, всяка от които съдържа различен брой настройки и промени. Ще ви запозная накратко какво представлява всяка една от тях, като ще се спрем само на по-важните или интересни опции.

Да започнем от иконите. Можете да променяте всички икони, които се намират на десктоп-а ви или в старт-менюто. Например My Computer, My Documents, Recycle Bin, Desktop и още 34 други икони.



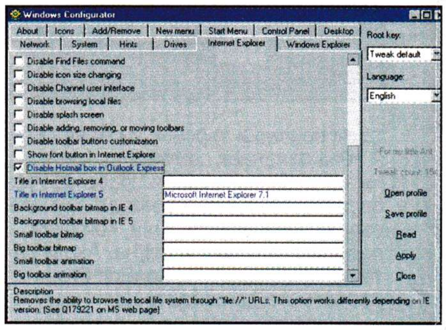
Подобрен Add/Remove. Вече спокойно можете да се грижите за регистъра си. Можете да го поддържате изчистен от всичко ненужно, тъй като освен uninstall, програмата предлага и пълно отстраняване от регистъра. Освен това, тя ви показва и точния адрес на инсталационния файл.

С опцията New Menu пък можете да премахвате или добавяте опции от подменюто, което се извиква с десния бутон на мишката. Така изчиствате всичко, което сметнете за ненужно, което само пречи или ви бави и никога няма да го използвате.

От папката Start Menu можете да скриете всички опции от Start менюто. Можете да направите така, че папката My Documents да се изчиства при всяко излизане от Windows. Или пък да промените скоростта на появяване на Start менюто и подменютата. Така например, ако настроите скоростта на 0, то тогава менюто ще се появява за нула секунди и ефективността му неимоверно ще се увеличи. По този начин ще можете много по-бързо да стигате до желаните програми.

В опцията Control Panel можете да скриете всички опции в програмите от Control Panel. Например да ограничите достъпа до Display, Printers или System опциите.

Чрез панела Desktop можете да премахнете Desktop или Active Desktop, да забраните добавянето, триенето или редактирането на компоненти, да забраните HTML като тапет или сменянето на такъв, да



премахнете досадния текст "Click here to begin" и други.

В панела Network можете да променяте разни настройки по мрежата, да определяте минималната дължина на паролата, да ограничите достъпа и други.

В System можете да промените името на собственика и организацията, които се показват в System Properties или инсталационната директория в която се намира Windows. Част от другите опции са например премахване на MS-DOS, спиране на автоматично стартиране от CD-ROM, използване на големи икони, анимирани стрелки.

В Hints променяте съветите на някои икони, които се показват, когато задържите мишката малко по-дълго върху тях.

Опцията Drives ви позволява да скриете всички възможни периферни устройства, показвани в Windows Explorer (от A до Z).

Чрез опцията Internet Explorer можете премахнете голяма част от меню опциите като New, Open, Save As и др., да премахнете HTML-контекст менюто (което се извиква с десния бутон на мишката) и други възможности, които "орязват" IE. Можете да промените заглавието, което по подразбиране е Microsoft Internet Explorer или ако не искате да използвате Hotbar, да поукрасите лентата с бутони, като сложите някоя картинка по ваш вкус. Панелът Windows Explorer предлага по-малко, но почти идентични опции като в IE.

Накрая, след като сте направили промени, можете да ги запазите като профил, който може да се зарежда заедно с Windows. За по-сигурно, можете да сложите и парола.

KaZaA Media Desktop

Вторият Napster? А може би и по-добро

■ Sharman Networks Ltd ■ www.sharmannetworks.com ■ Windows 95/98/NT/2000, Internet Explorer 4.0, Windows Media Player 6.4

За тази програма се говореше много из Интернет. Много хора смятаха че ще стане като Napster – осъждат ги, взимат им пари и им слагат филтър. Да ама не! Това е програма за всеки уважаващ се меломан.

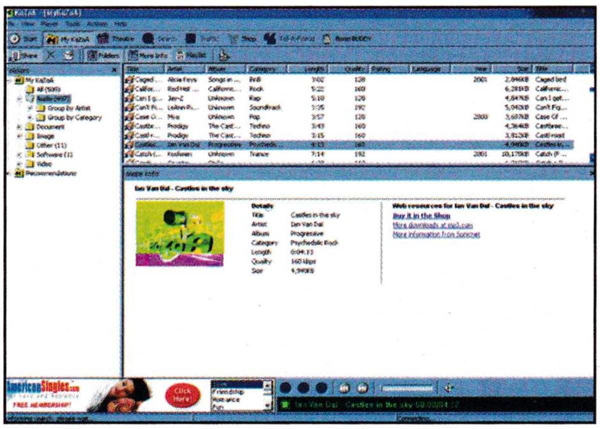
Георги Яцев
apocalypse213@msn.com

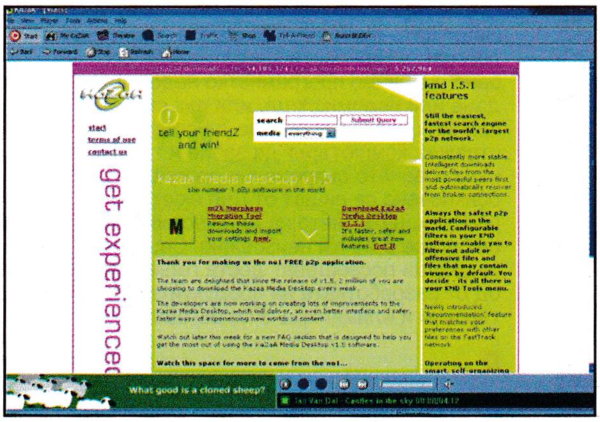
Първоначално много се двоумих дали тази програмка заслужава такова внимание. Но след като разбрах, че не е само за Mp3 файлове, разбрах, че това нещо е безценно! След download-а на едно малко файлче (149 kb) следва инсталация, която дърпа 3 mb файл от Интернет. След инсталацията самата програма е голяма 5 mb (смешно, нали?), но може да стане и 5 gb в зависимост колко дърпате. Освен това, на desktop-а ви се добавят три нови иконки: Get Direct TV DSL – за съжаление това е само за юзъри в Америка, KaZaA Media Desktop – shortcut до самата програмка и My Shared Folder – shortcut до мястото за "споделяне" на файлове с останалите юзъри из Интернет.

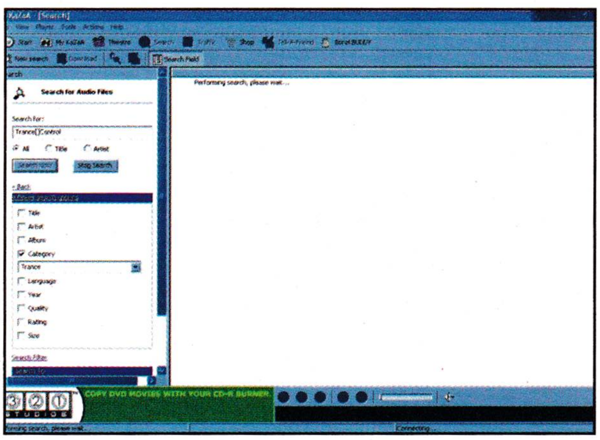
KaZaA Media Desktop подържа

download на филми, музика, клипове, програми и игри

Е, кажете не е ли безценната програма за всеки с бърза връзка с Интернет? Лично аз останах изключително учуден, защото има едно поле във самата програма, която нон стоп отчита броя на свалените







файлове. Защо ме учуди? Ами просто непрекъснато се покачваше. В момента цифрата е 54 166 410. В края на статията ще бъдат около 54 184 320.

Първото пускане на програмата ще съдържа един малък прозорец, който трябва да бъде регистрация. Посочвате потребителско име и e-mail и вече сте готови да издаунлоадите целия свят :-) В тази уникална програмка има и вграден chat между потребителите.

Самата програма има 8 бутона, а ето и функциите им:

Start – началото на всичко. Там можете да намерите новини, terms of use (инструкции) и contact us (посочен е e-mail за контакти и въпроси) Освен това, там е и основата на програмата. Search функцията. Тя е съвсем проста и всеки, който не е на "ти" с компютрите, може да се справи. От падащото меню се избира какъв вид файл да се търси.

My KaZaA – Там можете да share-вате (споделяте) своята музика, филми, клипове, програми или игри с останалите юзъри.

Theatre – Вграден плейър за филми и клипове. Не е конкуренция на Windows Media Player или друга такава програма, но поне не зарежда по 1 минута.

Search и Traffic незнайно защо, не мога да ги използвам, но самите имена говорят за какво става дума.

Shop е място за хора с кредитни карти. Има наистина изгодни неща, но за съжаление не съм горд притежател на платинена Master Card с около пет-шестотин хиляди долара.

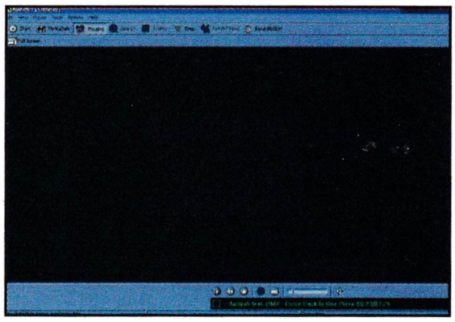
Tell-a-friend също не мога да го използвам, но пак се досещам за какво става дума.

Bonzy Buddy – това е една странна програмка. Според описанието ѝ, то е маймуна, която има емоции, може да се храни, да се учи от вас, но по принцип е търсачка в Интернет. Ех, какво да кажа, някои хора от чудене какво да направят, създадоха поредното "Тамагочи" за компютър.

В самата програма, има вграден филтър. Можете от Tools да промените настройките. Има филтър за Adult Content (само за възрастни), Offensive Content (Обидно съдържание), както и можете сами да напишете кои думи не искате да виждате.

От цялото описание забравих най-важното: download-а. Той е съвсем прост. След като search системата си е свършила работата, вие единствено си избирате песен и натискате на бутона Download. Елементарно нали?

Програмата е наистина интересна и лесна за използване. Остава да се чудим кога властите ще я засекат и ще ѝ лепнат филтър. До момента KaZaA Media Desktop е безплатна, но докога?



Издание трето на

Речник

Речник на компютърните термини

От известно време насам в редакцията ежемесечно пристигат купища писма от хора, оплакващи се от твърде сложната терминология, която се среща в статиите и най-вече в хардуерните страници на списанието. Най-лесният вариант за справяне с проблема беше да започнем да пишем статиите си като за идиоти. На никого не му се понрави това решение и затова решихме да направим нещо като нова рубрика – речник на компютърните термини. Дали рубриката ще просъществува? Едва ли ще я има във всеки брой, все в един момент термините ще се изчерпят. Всъщност тъй като речникът изобщо не може да претендира за изчерпателност, до голяма степен разчитаме на вас да ни кажете какви и кои понятия бихте искали да видите на тези страници и да изкажете впечатленията си от стила на обясняване. Иска ми се тази рубрика да остане постоянна, под една или друга форма (я речник, я други материали по заявка на читателите), но за целта ще ми е нужна вашата подкрепа, изразена чрез впечатления, предложения и нови идеи, които за по-удобно можете да изпращате направо на личния ми мейл. Но стига общи приказки – да преминем към предмета на статията. Понятията са грубо подредени в азбучен ред, като са използвани имената им на английски. В скоби е указан българският еквивалент на понятието или съответно пълното значение на съкращенията. Опитвал съм се да не задълбавам в разясненията, но все пак – преценете сами.

B

Bug (бъг, грешка)
Нещо като фабричен дефект в някоя програма. Най-често представлява особено очебийно програмистко недоглеждане или недомислица, или пък става причина цялата програма да се държи странно, компютърът да забие и т.н. Тъй като повечето съвременни програми обикновено се пишат от цял екип програмисти, наличието на множество такива бъгове е почти неизбежно. Сериозните фирми посвещават доста голям период от разработката на продуктите си в търсене и елиминиране на бъговете.

D

Dial-Up
Вид връзка към интернет, която се осъществява посредством обикновена телефонна линия с помощта на модем. При нея потребителят набира (оттук идва и dial – набирам) номера на доставчика, чиято апаратура отговаря на обаждането и започва да приема и предава данните. В "белите" страни този тип връзка е на път да се превърне в отживелица поради относително ниската си скорост, но у нас все още е масово разпространен.

Drop
Разпадането на линията при Dial-Up връзка. Най-често се случва поради твърде много смущения по линията, нещо неизбежно, като се има предвид възрастта на повечето аналогови телефонни централи у нас. При цифровите може да се каже, че този проблем е отстранен, а на Запад едва ли изобщо съществува :).

Domain
Група от компютри, свързани в мрежа, разглеждани като отделна единица с вътрешни правила и процедури, определяни от един сървър. В интернет това са всички компютри, споделящи едно IP. В интернет също така е широко употребявано и понятието domain name, което на практика представлява адресът на даден сайт. Например www.pcclub-bg.com.

F

Force-Feedback
Технология в компютърните периферни устройства, която предоставя на софтуера възможност да предава физически усещания към потребителя в допълнение към досегашните две възприятия – звук и картина. Макар и да няма строги правила, употребата на тази технология е сведена предимно до игрите, и то главно в тези, които използват или биха могли да използват джойстик, геймпад или волан (от известно време на пазара има и мишки с Force Feedback, но ползата от тях е съмнителна). Вибрацията във волана при преминаване през неравности в най-новия рали-симулатор и "усещането" на изстрелите и експлозиите спомагат доста за увеличаването на реализма и потапянето в света на игрите.

Firewall
Комплекс от защитни мерки, служещи да предпазят дадена локална мрежа (или отделен компютър) от проникване отвън. Основните функции на един firewall са да филтрира входящите и изходящи данни и да прикрива защитаваната мрежа.

H

Host
В буквален превод – домакин, приемник. Означава сървър, който осигурява място

на компютърните термини

от Георги Даскалов

за някоя страница в интернет. Обикновено това понятие се използва за посочване на фирмата, осигуряваща хостинг на някой сайт срещу заплащане. Съществуват и безплатни хостове, при които обаче са на лице редица ограничения и недостатъци.

HTTP (HyperText Transfer Protocol)
Основната задача на този протокол е да предава HTML страници към браузъра на компютъра на потребителя. Когато в полето за адреса на даден сайт напишете http://www.neshtosi.com, вие указвате на браузъра, че трябва да се използва този протокол. Повечето съвременни браузъри обаче по подразбиране добавят http:// към адреса на сайта и спокойно можете и да си спестите тези седем символа.

HTML (HyperText Markup Language)
Езикът, с който се изграждат интернет страниците. Включва специфични елементи и фрази, които се вмъкват в документа сред останалия текст и служат за определяне на графичното оформление на страницата – какъв ще е цветът на фона, цветът на шрифта, дали ще има таблици и какви ще са те, ще има ли връзки към други страници и т.н. Писането и редактирането на сложни HTML "на ръка" си е жива мъка, затова се използват предимно WYSIWYG програми за редактиране на HTML.

I

ISP (Internet Service Provider):
На български – доставчик на интернет. Това е фирмата, която ви предоставя услугата, наречена "достъп до интернет" срещу заплащане. Също така доставчиците могат да ви предоставят и място на техните сървъри за хостването на ваша интернет страница, регистрация на домейн за вашата страница и т.н..

L

Lag
Това понятие означава буквално "закъснение", и при игрите се използва за описание на въздействието, което различният ping между компютрите има върху геймплея. Така например при игра в локална мрежа, където ping-овете между отделните компютри са много ниски, lag-ът също ще е много малък и всичко ще върви плавно, докато при игра през интернет по Dial-Up линия на отдалечен сървър lag-ът ще бъде голям и действията на играчите ще се извършват с определено забавяне.

LAN (Local Area Network)
локална мрежа): Локалната мрежа представлява няколко компютъра, които са свързани един с друг и могат да си предават информация посредством кабел и се намират на относително близко разстояние един от друг.

M

Modem
Жизненоважно устройство за всеки нетманиак. Представлява платка в компютъра или отделно устройство, свързано към компютъра, което се свързва към телефонната линия и осъществява връзката с друг компютър, най-често с някой доставчик на интернет. Името му е комбинация от две думи – MOdulate и DEModulate. На практика те описват действието на модема – той превръща цифровите сигнали от компютъра ви в аналогови, за да могат да бъдат предадени под формата на звук по телефонната линия, и обратно, като двата процеса се наричат съответно модулиране и демодулиране. Освен за връзка с интернет и с други компютри, модемите могат да превърнат компютъра ви в телефонен секретар и да приемат факсове.

P

Ping
Времето, което изминава между "излъчването" на повикване към даден компютър в мрежата и получаването на неговия отговор. Определя се най-вече от разстоянието, на което се намират двата компютъра и "сложността" на трасето, по което преминава сигналът.

Proxy Server
Проксито има две основни задачи – да защитава и да осигурява по-бърз достъп. Защитната функция се осигурява от факта, че проксито застава на пътя на целия трафик, който влиза и излиза от дадена мрежа и "скрива" зад себе си всички компютри от въпросната мрежа, събирайки и препредавайки всички данни, преминаващи от мрежата към външния свят и обратно. Другата функция, най-често използвана от интернет-доставчиците, е кеширане на информация. Например, когато някой потребител отвори дадена страница, тя се запазва на прокси сървъра и следващият потребител, който поиска да я отвори, ще получи информацията от прокси сървъра, а не от отдалечения сървър, на който се намира нейния оригинал и по този начин е възможно да се спести доста време.

T

Trojan Horse (Троянски Кон)
Програма, използвана от недоброжелатели към вас хора. Уловката е, че те се опитват да ви я представят като нещо полезно и да ви накарат да я пуснете, а всъщност тя да им дава достъп до информацията във вашия компютър (примерно). Попада в категория "вредни програми" наред с вирусите.

V

Virus (Вирус)
Нежелана, често вредна програма, която се задейства на нечий компютър без знанието на потребителя. Последствията могат да са от безобидното показване на някое съобщение на определена дата до загуба на данни, задръстване на мрежата и т.н. Има няколко начина за заразяване, но всички се свеждат до едно основно действие – пускане на заразена програма. За да се понижи рискът от заразяване, не бива да се пускат непроверени и попаднали от бог-знае-къде програми, дошли по пощата като attachment, намерени на диска на някой познат и т.н. В общи линии заразяването става главно поради потребителското невежество и немарливост.

Voice Over IP (VoIP)
Технологията, стояща зад всички тези новопоявили се фирми, предлагащи телефонни карти за телефонни разговори с други градове и държави на по-ниски цени. На практика при тях звукът от разговора се преобразува в цифрови данни и се пренасочва през интернет пространството, заобикаляйки по този начин конвенционалните линии на телекомуникационните компании и спестявайки съответните такси.

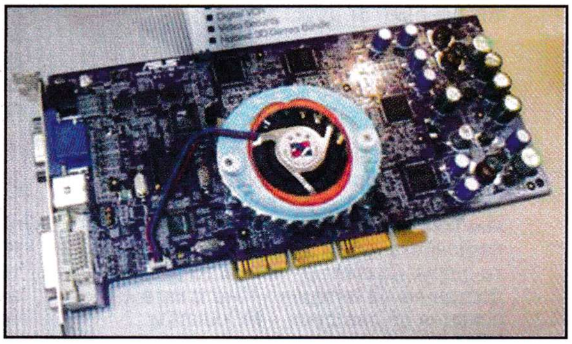
W

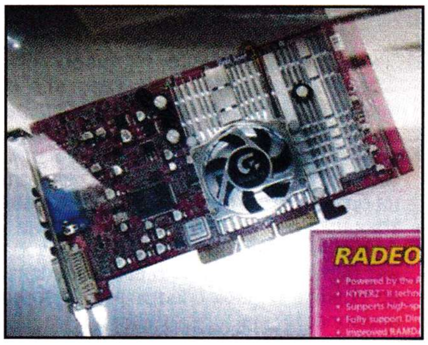
WYSIWYG (What You See Is What You Get)
Термин, използван за описание на програми за редактиране, при които видът на обработвания документ съвпада точно с окончателния му, изходен вариант, независимо дали той ще бъде под формата на отпечатано върху хартия изображение или интернет страница. В повечето случаи не е възможно постигане на пълна идентичност, но дори и така WYSIWYG редакторите дават възможност за по-бързо и по-ефективно редактиране.

CeBIT 2002 Report

Хановер открай време се слави като домакин на най-голямото високотехнологично шоу – изложението CeBIT. И тази година за пореден път в седмицата от 13 до 20 март най-големите световни производители имаха възможност да демонстрират най-новите си постижения и да се опитат да убедят потребителя, че именно те са тези, които ще направят бъдещето му светло.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com





Демонстрирани продукти имаше много и от всякакви категории, но ние както винаги ще съсредоточим вниманието си почти изцяло върху PC хардуера. AMD например показаха Athlon MP 2100+ (реална честота 1733 MHz), XP 2000+ (реална честота 1600 MHz) и Mobile Athlon 1600+ (реална честота 1400 MHz). Освен това беше проведена и още една демонстрация на Hammer процесорите, почти идентична по характер като тази, провела се на IDF (за която ви съобщихме в миналия брой). За по-склеротичните от вас ще припомня – пред тесен кръг журналисти са били показани две системи, едната с 32-битов Windows XP, другата с 64-битов Linux, базирани на Hammer процесори. Натоварванията, които софтуерът е оказвал върху машините, не са били големи, но са били напълно достатъчно, за да покажат, че системите все пак работят. Друг интересен продукт на AMD, показан в Хановер, е била Solo дънната платка, която този път не е имала нотите на фирмената мелодия на Intel отпечатани върху себе си (явно адвокатите на фирмата са си казали тежката дума). Intel пък представи Xeon MP с максимална работна честота 1.6 GHz (процесорите все още използват Foster ядрото, което се изработва по 0.18-микронна технология), който за разлика от стария Xeon може да работи в конфигурации с повече от два процесора. Процесорите ще имат допълнителен 512KB или 1MB L3 кеш. Радост за феновете на компанията беше изобилието от дънни платки с i845 чипсета, представени на изложението. Интерес ще представляват и предстоящите след време първи тестове на дъна с i845G чипсета, който има вградено графично ядро, за което се твърди, че има доста добра производителност и поне на мен ще ми е доста интересно да видя на какво е способно, още повече, че NVIDIA и ATI също си точат зъбите за пазара на дънни платки с интегрирано видео и първите дори вече имат готово решение, платки с което се продават по магазините. ATI тепърва ще се доказват на пазара на системни чипсети с вградено видео с новообявения си Radeon IGP. Освен него, на CeBIT са били обявени цял куп видеокарти, базирани на ATI чипове, което показва, че решението да се започнат продажбите само на чипове на други производители е било добър ход. NVIDIA пък продължават да доразвиват nForce серията си и са представили nForce 620D и 615D, версии на чипсета, поддържащи новата DDR333 памет, която осигурява до 25% по-голяма пропускателна способност. Също така, просто като техническа демонстрация, е била показана DDR400 памет, работеща на nForce чипсет. Едва ли такава памет ще стане масово явление в близкото бъдеще поради трудното производство и съответно високата цена, но явно NVIDIA са готови да поемат тази технология, когато и да се появи. Друг производител на чипсети, SiS, представи SiS655 чипсета си, предназначен за Pentium 4 процесори и включващ два канала за DDR памет и поддръжка за Pentium 4-ки, работещи при 133 MHz шина. Освен това обяви и SiS330 серията си от графични чипове, която ще бъде пряк конкурент на GeForce 4









MX. Чиповете ще се произвеждат по 0.15-микронна технология и ще съществуват в няколко разновидности, с различни тактови честоти на ядрото/паметта: SiS328 (183 MHz/175 MHz), SiS332 (200/200), SiS334 (250/250) и SiS336 (300/275). Видеокартите с новите чипове ще могат да работят с AGP 8x и ще бъдат екипирани с 64 или 128 MB памет. Като сме подхванали трибуквените компании, да видим какво правят нашите добри приятели от VIA. На щанда си те показаха работеща дънна платка с P4X333 чипсета си, който (както подсказва и името му) поддържа до 32 гигабайта DDR333 памет и работи в комбинация с новия VT8754 южен мост, който поддържа 6 USB 2.0 порта, както и има ATA133 IDE контролер. Естествено чипсетът е "нелегален". Това несъгласие на Intel води до големи главоболия на VIA с производителите на дънни платки, които са притиснати от Intel и не смеят да продават платки с решенията на VIA. Хората от VIA обаче са му намерили цаката и ще продават платките под марката "VIA Mainboard", без да разкриват истинския производител. Това може би ще доведе до един приятен (но само теоретичен) страничен ефект – хората ще престанат да бъдат фенове на еди коя си марка и просто ще купуват по-добрите модели дъна. Но да се върнем на темата. VIA обявиха и

нов, мобилен вариант на С3 процесора, който има отделя удивително малко топлина – едва 6 вата

Чипът работи при 1.35V напрежение и има максимална работна честота 933 MHz. При това положение, а и като имаме предвид традиционните особености за чиповете на VIA, новият C3 едва ли ще е найбързият мобилен процесор, но определено ще спечели почитатели с малката си консумация и съответно – повишения живот на батериите. На сцената на дънните платки светът стана свидетел на раждането на нова фирма, която е много вероятно да стане популярна и у нас, стига това, което се пише за нея, да е вярно. Новата компания се казва Albatron и е основана от бившия изпълнителен директор на Gigabyte, който при напускането си е взел и част от екипа със себе си и с тяхна помощ се надява да осигури нещо като летящ старт за фирмата. Дънните платки на Albatron ще бъдат насочени главно към асемблаторите, а фирмата вече има почти пълен набор от модели, базирани върху чипсети от Intel, VIA, NVIDIA и SIS. Интересна подробност за платките е, че ще използват т.нар. TwinBIOS, екстра, която присъстваше и при платктие на Gigabyte като Dual BIOS. Като се има предвид откъде са дошли повечето хора в екипа на Albatron, едва ли това е просто съвпадение :). Докато някои едва започват, утвърдените гиганти като Abit например изглежда са повели война срещу "старите" стандарти. След като преди време имаше един период, в който бяха едни от малкото производители, поддържащи ISA стандарта, сега Abit изглежда са решили да се отърват окончателно не само от него (това вече го сториха), ами и от серийните и паралелни портове, които тотално отсъстват в някои от новите им модели. От друга страна обаче, бяха показани и някои нови модели с напълно конвенционален замисъл, което е успокояващо. Компанията представи и няколко двупроцесорни дъна за Athlon и Xeon, което изглежда е заявка за сериозно навлизане в сървърския пазар. При Gigabyte също има доста интересно развитие на нещата – компанията заяви стабилна поддръжка за ATI, демонстрирайки дънна платка с техния чипсет, и реализирайки цялата си гама графични карти с ATI чипове. Това може би обяснява факта, че те нямат платка с nForce и че определят отношенията си с NVIDIA като "не много добри". DFI пък успяха да демонстрират при закрити врати дъно, базирано на споменатия преди малко i845G на Intel. При сравняване с идентична система с GeForce 4 MX 440 на Return To Castle Wolfenstein Intel-ското решение е вървяло една идея по-бавно, но според хората от DFI с подобряване на драйверите разликата в производителността може и да изчезне. А ето и една екзотична технология, представена от фирма, наречена Madex. Те са показали охладител, чийто радиатор е бил направен не от метал, а от въглерод. Той имал достатъчно добра топлопроводимост, за да оправдае нетрадиционната технология за производство, която поне на този етап спира кулера от масово производство. Освен това на изложението бяха представени и много мултимедийни продукти – MP3 плейъри, портативни MPEG4-базирани видеоплейъри, както и един любопитен 3D-видеочип, предназначен за... PDA устройства! Чипът се разработва от Imagination Technologies и се казва PowerVR MBX. Пред тесен кръг от журналисти е била демонстрирана система, симулираща чипа с бързодействие около една десета от очакваното за истинския чип и все пак портнатият плейстейшънски Tomb Raider е вървял добре! За да потвърдя сериозността на проекта, ще кажа, че се предвиждат хардуерни T&L, както и FSAA. Чипът ще поддържа възпроизвеждането на MPEG4, и по всяка вероятност – на DivX. Още по-интересно е, че Imagination Technologies всъщност няма да произвеждат реален чип, ами ще продават лицензи за технологията на други производители. Разработката се очаква да приключи чак към края на следващата година. Дотогава обаче много други интересни продукти (част от които бяха представени на CeBIT) ще станат реалност, така че едва ли ще скучаем.





ОХЛАДИ

Григор "Разсеяния" Стоичков
grigorbg@mail.bg

Идва лято, става все по-топло и проблемите с охлаждането на процесорите отново излиза на бял свят. Проблемите с охлаждането се отнасят основно към процесорите на АМД, които са всеизвестни с "горещината" си. Най-новите им процесори Athlon XP са по-студени (с около 20%) от предшественика си Tunderbird, но и те имат нужда от подобро охлаждане, особено през топлите дни. Вариантите за охлаждане са много и не касаят само радиатора и вентилатора върху процесора – кутията, правилното разположение на вентилаторите вътре, самото разположение на кутията в стаята, че дори и "събирането" на кабелите в снопове оказва влияние върху температурата на процесора и останалите компоненти. В този брой ще се спрем на най-важното за един студен процесор – неговия охладител.

Една от причините АМД процесорите да са по-топли от интелските е наличието на повече транзистори в ядрото на процесора (над 35 милиона) и липсата на защитна капачка на ядрото, която, освен че пази кристала от повреда, помага и за по-доброто топлоотдаване. Предполагам всеки знае, че колкото по-малка е топлоотдаващата площ, толкова по-трудно е нейното охлаждане.

Друга съществена причина за температурните проблеми на АМД в България е липсата на качествени охладители – фактор, който за моя лична радост в последно време все повече намалява, т.е появяването на



"читави" охладители е факт!

В тази статия ще се опитаме да ви запознаем с няколко достойни за уважение охладителя, продавани в България:

CoolerMaster:

"CoolerMaster" е всепризнат лидер в производството на охладители, вентилатори и кутии, като особено качествени (и за съжаление скъпи) са алуминиевите. Знак за признанието на компанията е фактът, че всички BOX процесори на АМД са окомплектовани с "CoolerMaster" охладители. За съжаление BOX процесори на АМД в България не се продават, но фирма ПЕРСИ "спасява" Българския потребител с вноса си на "CoolerMaster" охладители, вентилатори, шкафове за твърди дискове и кутии.

CoolerMaster 7H53F

Това е един от последните модели на компанията. За разлика от предшественика му 6I31 този модел е с по-голям радиатор и по-голям вентилатор, които се закача за радиатора с щипки. Друг голям плюс е, че скобата за закачане на радиатора към сокета се захваща и за трите "зъбчета" на сокета, като по този начин се получава тройна застраховка срещу падането на радиатора.

Ето и спецификациите на самия охладител:

Размер на радиатора: 80x 68 x 37 (mm)
размер на перката: 70 X 70 X 15 mm
Работно напрежение: 12 VDC
Обороти: 4300 R.P.M.
Въздушен поток: 37.54 CFM
Ниво на шум: 38,5 dB(A)
Охладителят се препоръчва за:
Athlon up to 1.4 Ghz
Athlon XP 2000+
Duron 1.2 GHz

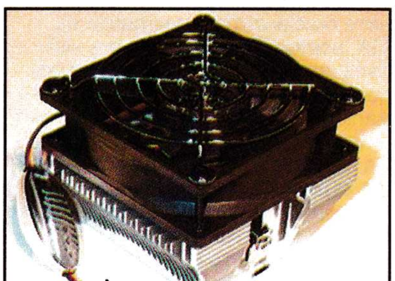


CoolerMaster 7H53F-0L

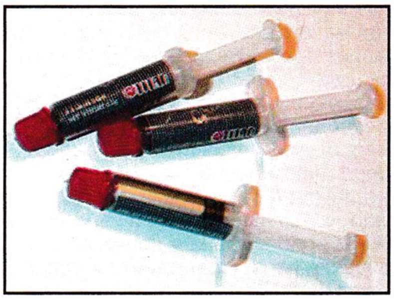
Този охладител е аналог на CoolerMaster 7H53F, като единствената разлика е в перката. При модела "7H53F-0L" тя е снабдена с термодатчик, който в зависимост от температурата регулира оборотите на перката. Предимството на тази технология е почти безшумната работа, а недостатъкът – по-високата работна температура на процесора (на датчика му трябва време, за да сработи добре). Има и начин за "побългаряване" на перката, така че тя да работи на 100% – трябва само да навиете тънка жица около основата на датчика и перката достига 4300-4800 оборота (при нормална работа тя е 2600-3500 оборота). Тъй като и при този охладител перката е закачена за радиатора посредством щипки, процедурата е от лесна по-лесна :)

Ето и спецификациите на 7H53F-0L:

Размер на радиатора: 80x 68 x 37 (mm)
размер на перката: 70 X 70 X 15 mm
Работно напрежение: 12 VDC
Обороти: 2600 R.P.M.
Въздушен поток: 37.54 CFM
Ниво на шум: 20,5 dB(A)
Охладителят се препоръчва за:
Athlon up to 1.4 Ghz
Athlon XP 2000+
Duron 1.2 GHz



ТЕЛИТЕ на българския пазар



TITAN:

Марката "TITAN" стана доста бързо известна и предпочитана в България заради ниската си цена и добрата си производителност. Официален вносител е фирма АРГУС. От цялата гама качествени охладители модела TTC-D5TB си спечели славата на един от най-добрите охладители за АМД процесори. Моделът е и с доста интересен дизайн – радиаторът е с формата на обърнат скосен конус. За "проветрението" се грижи 80мм. вентилатор, който е доста тих и ефективен. Най-голямо впечатление ми направи теглото на охладителя – безумно лек! Човек би си помислил, че е от пластмаса или нещо подобно... Моделът има два варианта – нормален и с аларма, която започва да пищи при спиране на перката. Скобата за закачане не се захваща и на трите "зъбчета", но и не е толкова натегната, за да представлява опасност за сокета ви. Като бонус към всеки охладител има и тубичка сребърна паста (определено не е като Arctic Silver, но върши работа).

Ето и неговите спецификации:
Размер на радиатора:
в долната част: 62 x 62 мм.
в горната част: 80 x 80 x 35 мм.
размер на перката: 80 X 80 X 25 mm
Работно напрежение: 12 VDC
Обороти: 3000 R.P.M.
Въздушен поток: 38.22 CFM
Ниво на шум: 29 dB(A)
Охладителят се препоръчва за:
Athlon up to 1.4 Ghz
Athlon XP 2000+
Duron 1.2 GHz

Естествено в България има и други марки и модели, но това са трите най-добри охладителя. Искрено съжалявам, че никой не внася пълната гама охладители на SPIRE – имат някой много добри модели, които се продават на доста добри цени.

Ще ви дам и някои съвети при поставянето и използването на охладителите:

1. Преди поставянето намажете добре ядрото на процесора с паста. Не се водете от максимата "колкото повече, толкова по-добре", защото в повечето случай има обратен ефект. Слагайте тънък слой паста само по ядрото – няма нужда да се развихряте с баданарката :)
2. След като се уверите, че задният край на скобата е добре захванат за сокета, поставете радиатора добре върху процесора, натиснете го с гъка, така че да не мърда и тогава с отверка или клещи защипете другата щипка. 90% от случаите на счупване на кристала на процесора са, защото радиаторът е натиснал някой от ръбовете на ядрото.
3. Ако се съмнявате в достоверното отчитане на температурата (много дъна имат температурни компенсации), пипнете радиатора – ако е хладък или приятно топъл, това значи, че температурата му е под 45 C, а ако е горещ и почти пари – 45-55 C. Самата температура на ядрото е с около 10-15C по-висока от тази на радиатора.

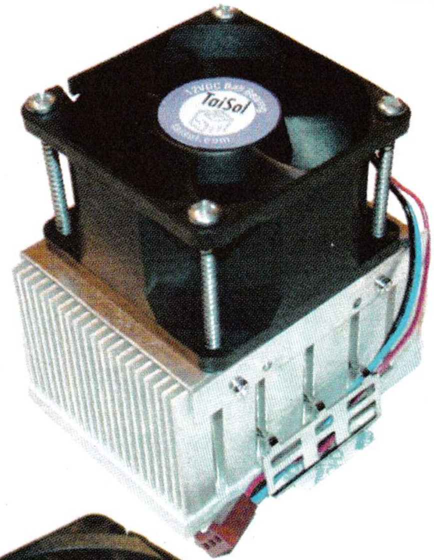
Статията е подготвена със съдействието на hardwareBG.com

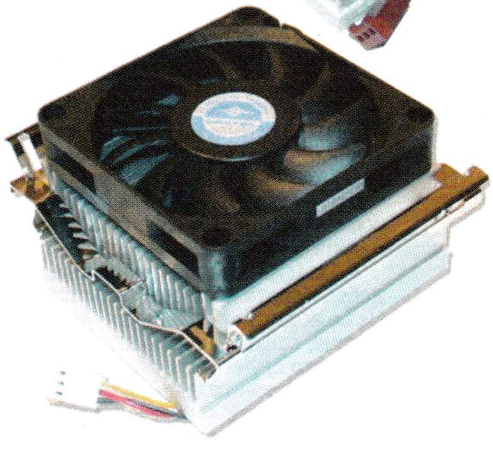
ОХЛАЖДАНЕТО
цели и методи



Не беше много отдавна времето, в което процесорите не се нуждаеха от радиатори, а дори и в редките случаи, когато това беше необходимо, те бяха малки и никой не си и помисляше да сложи вентилатор върху радиатора. Но времената се промениха, чиповете станаха по-бързи, по-технически грамотната част от потребителите откриха феномена, наречен овърклокване, и нуждата от добро охлаждане стана основен мотив за огромния прогрес в технологиите и похватите, използвани за оглаждане на основните компоненти на компютъра, на който станахме свидетели през последните години.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com





Има цял куп фирми, занимаващи се именно с разработки в областта на охлаждането, но техническите им постижения са нищо без поне най-елементарни познания за това как действат те и какви са основните им принципи. Основната задача на всички тези вентилатори и радиатори, за които ще си говорим, е същевременно адски проста и дяволски сложна. Те трябва да извлекат топлината от компонентите в компютъра, охлаждайки ги и осигурявайки им безопасен и стабилен температурен режим на работа, и да я изхвърлят в околния въздух. Да вземем например една най-обикновена Midi Tower компютърна кутия, празна. Най-вероятно по корпуса ѝ ще намерите няколко отвора и гнезда за вентилатори – те са там, за да може въздухът в кутията постоянно да се сменя и да не се оставя температурата вътре в нея да се покачи прекалено много. Повечето кутии са направен така, че студеният, свеж въздух да се засмуква от евентуален вентилатор в предната долна част на кутията и да се изхвърля от вентилатора на захранването. Разбира се, броят на вентилаторите може да варира, но основната идея е една и съща: над основните "горещи точки" в компютъра – процесор и видеокарта – да се осигури постоянен поток от свеж въздух, като не се забравя и вентилацията на останалите компоненти – харддисковете например също могат да отдават доста топлина. Да преминем конкретно на охлаждането на процесора и видеокартата. За отвеждането на топлината от тях и изхвърлянето ѝ в околния въздух се използват така наречените охладители, или иначе каза́но кулери (от cooler – охладител). Те представляват

радиатор, най-често в комбинация с вентилатор, който се притиска върху чипа от затягащ механизъм -

най-често пластмасови щифтчета с пружина при видеокартите и метална скоба ("щипка") при кулерите за процесор. При другите типове процесори (например по-старите Slot процесори) се използват и малко по-друг тип пристягащи пластини, но основната идея е една и съща – да се притисне колкото се може по-силно основата на металния радиатор към ядрото на процесора, за да се осъществи по-добър контакт и съответно да се улесни предаването на топлината. За подобряване на контакта помагат и различни видове уплътняващи материали, чиято цел е да намалят празните пространства между двете повърхности, тъй като въздухът е един от най-лошите проводници на топлина. В най-лошия случай за основата на радиатора ще е залепена гумирано парче плат или пък алуминиево фолио, което в общи линии само пречи на топлообмена и допълнително загрява чипа. По-читавите кулери имат фабрично залепена на основата "дъвка", която, стига да е качествена, осъществява приличен контакт и не пречи много на топлоотдаването, защото при първоначалното загряване на процесора тя се стапя и между ядрото и основата на радиатора остава съвсем тънък слой, който само запълва неравностите по повърхностите. Найдоброто решение е да се изчегъртат всичките евентуални фабрични уплътнители и да се намаже ядрото на процесора с тънък слой силиконова паста, която понякога идва в комплект с по-хубавите кулери и гарантира минимална дебелина на слоя (стига да е фина) и минимално топлинно съпротивление на прехода ядро радиатор. Другият вариант да си набавите силиконова паста са магазините за електроника, там винаги има и не е скъпа.

Досега разглеждахме единствено охладители, при които топлината от охлаждания елемент се предава на въздуха. Той обаче може да съхранява ужасно малко топлина и поради това въздушното охлаждане не е максимално ефективно. От известно време насам хардуерни ентусиасти се опитват да използват течност за охлаждане на форсираните си процесори до температури близки до тази на околната среда. Този метод се използва в специализирани компютри (работни станции и военни компютри) от доста време и с голям успех. За домашни цели най-подходящ охлаждащ агент е водата, но при охлаждания-самоделки трябва да се действа доста внимателно, защото един теч може буквално да убие компютъра ви.

В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ ОЧАКВАЙТЕ:
- Какво представлява една система за водно охлаждане?
- Peltier елементи и основните им приложения.
- Екзотика - Фреоново охлаждане и Heat-Pipe кулери.


един поглед
е достатъчен
списанието
за мобилни телефони,
компютри, Интернет,
дигитални фотоапарати и
софтуер
moBile
ulgaria
www.mobilebulgaria.com

Hardware news

Екипът на PC Club и в частност авторът на този материал не гарантират истинността на публикуваните новини поради опасната близост на 1 април до датата на редакционното приключване на броя. Хората от IT индустрията обикновено са извънредно подли типове и обичат да се гаврят с вечно-гладните за слухове и клюки потребители (струва ми се, че току-що изброих двете основни отличителни черти на един добър маркетингов специалист), така че четете с повишено внимание и си имайте едно на ум. Аз естествено изобщо не съм такъв човек.

Любопитни факти за NVIDIA

Ето няколко интересни цифри около компанията. Към края на миналата година 10 процента от всички произведени от тях чипове са за Xbox конзолата на Microsoft. Пазарният дял на компанията в областта на графичните чипове за PC е около 70%. Експерти от компанията предричат спад от порядъка на десет до двадесет процента в продажбата видеокарти с ценово ориентирани чипове благодарение на навлизането на чипсетите с интегрирани видео контролери. Дънните платки с техния nForce чипсет заемат едва 10% от пазара, което се дължи на високата цена на чипсетите – първоначално сумата беше $90, но сега NVIDIA изглежда са се усетили и са понижили цената до поносими равнища.

За демонстрацията на Hammer на CeBIT и IDF...

Появи се информация за тактовата честота на процесорите, демонстрирани при закрити врати пред тесен кръг журналисти на тези две изложения. Чиповете със степинг A0 са работили на 1.4 GHz. Очаква се следващият степинг, A1, да достигне 1.8 GHz, а финалните процесори ще бъдат обозначени с познатия вече PR рейтинг, който ще бъде минимум 3400+.

Няма да има GeForce 5

Според последните данни следващото поколение видеокарти, над което инженерите на NVIDIA се трудят усърдно в момента, няма да носи названието GeForce. Новата им разработка ще съдържа коренни промени и нововъведения, които явно ще бъдат достойни за създаването и популяризирането на цяло ново поколение чипове. Засега конкретни детайли за новия проект няма, но се очаква той да бъде официално обявен някъде през идната есен. Тогава на маркетинговите специалисти на фирмата ще им се отвори доста работа по популяризирането на новото име. Но за компания от ранга на NVIDIA това едва ли ще е голям проблем...

Бъдещето на DDR паметите според Micron и VIA

Компанията производител на памети Micron направи публично достояние предвижданията си за бъдещето развитие на DDR паметите. Според тях сегашните DDR200 и DDR266 ще бъдат заменени от DDR333, който ще достигне максимално присъствие на пазара до началото на 2004 г. Тези три стандарта ще се задържат в "обръщение" в едно или друго количество чак до края на 2006. Една година порано (2005) ще започне навлизането на DDR533, който ще се задържи на върха на хранителната верига до края на 2006-та. Преди 2005 за него ще подготвят почвата DDR400 и DDR 400 (DDR II вариант), а пък след него се очаква представянето на DDR667, DDR800 и DDR1066, в тази последователност. За тях обаче по-конкретни предвиждания не са направени, тъй като явно Micron класифицират периода, в който ще се появят, като "далечно бъдеще" и нещата са твърде непредвидими. Предсказанията на VIA са сходни – задържане на DDR333 на пазара като актуален продукт – до края на 2004, DDR400 да навлезе по средата на тази година и да се задържи до края на 2005, а DDR 400 (II) – да "изгрее" през 2004 и да остане на хоризонта до 2006 г.

NVIDIA купи Imagination Technologies

Наскоро беше разгласено финализирането на сделката, в резултат от която NVIDIA придоби пълни права върху всички досегашни завършени и едва започнати разработки на компанията, създала Kyro чиповете, и представила на домашния потребител предимствата на Tile-Based Rendering-а. Поддръжката и гаранцията на всички видеокарти с досегашните продукти на компанията се прекратява. Според слуховете NVIDIA се готвят да използват някои от текущите разработки на Imagination Technologies като ключови технологии в следващия си проект, за който става въпрос в предишната новина.

DDR II

JEDEC комитетът за стандартизация съобщи на журналистите неокончателните спецификации на DDR II стандарта за памети. При системните памети чиповете ще трябва да работят на три основни честоти: 400 MHz, 533 MHz и 667 MHz, а при видеопаметите летвата е вдигната на 800 MHz и 1000 MHz. Всички чипове ще трябва да работят при 1.8 волта и да бъдат с капацитет минимум 512 мегабита. Чиповете трябва да бъдат FBGA с по 200, 220 или 240 крачета. Паметта ще използва почти същите инструкции като досега, като естествено ще бъдат направени един куп промени с цел подобряване на производителността. До септември би трябвало всичката работа по стандарта да бъде приключена и всички спецификации да са на разположение на производителите, които пък от своя страна са обещали да започнат да произвеждат пробни серии чипове и модули по новия стандарт до края на годината или в най-лошия случай в началото на следващата.

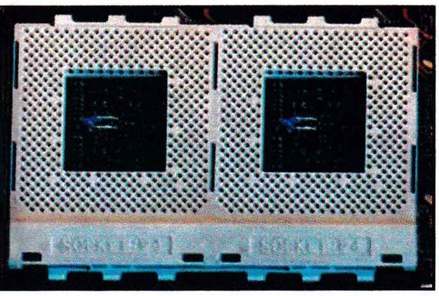
За новия Celeron и отговора на AMD

От известно време насам е публична тайна, че Intel се готвят да пуснат нов Celeron на пазара, който да използва Willamette ядрото на Pentium 4, само че да има два пъти по-малко L2 кеш – 128KB. Тази така позната ситуация беше потвърдена от решението на Intel да преминат

към нов степинг при 0.18-микронните Willamette ядра. Старият D0 степинг ще бъде заместен от E0, който освен всички пренареждания по ядрото с цел подобряване на "реколтата" и намаляване на негодните за употреба ядра по всяка вероятност съдържа и структурни промени, целящи улесняването на "ампутирането" на половината кеш – единствената операция, която трябва да се извърши върху стандартния Pentium 4 за да се превърне той във Willamette-128, или иначе казано – новия Celeron, чиито тактови честоти ще започват от 1.7GHz. AMD очевидно имат повод да се притесняват от новия процесор и затова смятат да предприемат няколко стратегически хода. Прекият съперник на Celeron сериите – Duron – ще получи ново 0.13-микронно Appaloosa ядро някъде през третата четвърт на тази година, но смяната на сегашното Morgan ядро с Appaloosa не е съпроводена с архитектурни промени в ядрото. Затова AMD смята официално да обяви поддръжка на 266 MHz шина от Duron процесорите. Когато стане смяната на ядрото, ще бъдат обявени новите процесори, които ще имат същия PR рейтинг като Athlon-ите. Очакват се следните варианти на чипа: Duron 1600+, 1700+ и 1800+, работещи при реални тактови честоти от съответно 1.4 GHz, 1.46 GHz и 1.53 GHz.

UMC ще произвеждат 0.13-микронни чипове?

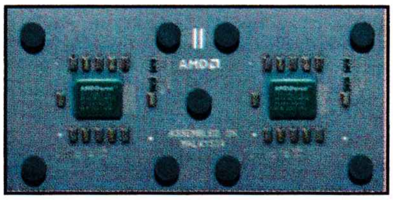
В свое изявление на 1 април тази година, главният директор на техническия отдел на UMC (United Microelectronics Corporation) Fu Tai Liou обяви, че компанията е готова да произвежда чипове по 0.13-микронна технология. Като доказателство се посочва изявеното желание на Texas Instruments да разпредели производството на 0.13-микронните си чипове между UMC и другия голям тайвански производител – TSMC. Това изтегля пусковата дата на 0.13-микронните производствени линии доста назад във времето, тъй като първоначалните планове бяха новото оборудване да бъде приведено в действие чак през лятото на тази година. Освен това беше обявена и запланувалата дата за пуск на 0.09-микронна производствена линия, която би трябвало през третото тримесечие на тази година да започне да прави пробни чипове по новия производствен процес.



SiS чипсети – единствено за Pentium 4?

Това е твърде вероятна възможност, тъй като компанията обяви намеренията си да не прави повече чипсети за Athlon процесорите на AMD. Главната причина е затрудненията им в производството на големи количества от различните им чипсети за двете платформи. Защо прекратяват разработката и производството на чипсети точно за AMD? Една от причините е, че SiS имат лиценз от Intel за P4 чипсети и наистина имат шанс да станат втория най-голям производител на чипсети за P4, докато чипсетите им за AMD платформата постоянно биваха засенчвани от конкурентните решения на VIA. Дали това е ставало поради действителна разлика в качествата на чипсетите на двете фирми, или просто VIA са имали по-голямо влияние върху производителите на дънни платки и по-мощна маркетингова машина е отделен въпрос, но е факт, че при Pentium 4 чипсетите VIA нямат шанс да реализират големи продажби. Последният им чипсет за Athlon ще бъде SiS 746, след което те ще съсредоточат вниманието си върху разработката на чипсети за Pentium 4 и за Hammer процесорите на AMD.

Длъжен да пусна едно съвсем сериозно опровержение на появили се наскоро (познайте на коя дата) слухове и снимки за нов цокъл за Duron процесори, Socket 942, които се появиха дори и из нашенската компютърна преса. Според "официалната" информация сокетът и процесорите за него представляват на практика два обикновени цокъла и процесора, "споени" един за друг, като далаверата от цялата история щяла да бъде по-лесно приложение на SMP системи в практиката (или нещо от тоя сорт). След внимателен анализ на снимките достигнахме до неоспорими изводи – снимките са по-фалшиви дори и от картата ми за градски транспорт, а пък фалшификаторът безспорно е бил едновременно кривоглед, късоглед, далекоглед, далтонист и астигматик (с две думи – напълно сляп).





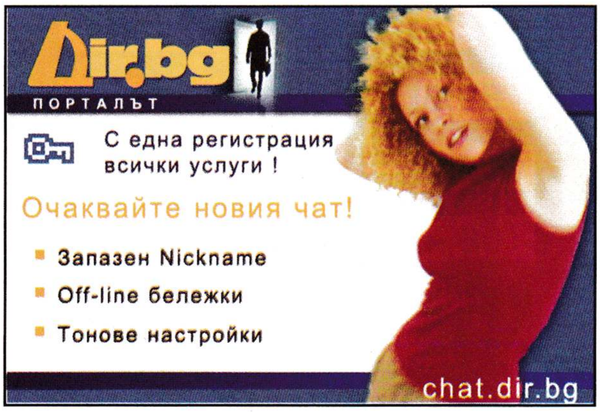
Hardware news

Нов официален вносител на Epox у нас?

Ето и една локална новина. Според най-новите слухове, носещи се в средите на хардуеристите, една голяма българска фирма – Перси – се кани да стане единствения официален представител на известната марка дъна Epox за България в най-близко бъдеще. Дъната на Epox предлагат доста добра стабилност и овърклокерски качества, така че аз лично с интерес чакам Перси да се нагърби с нелеката задача по разпространяват платките и да осигурява добра гаранционна поддръжка и не се съмнявам в успеха им. За повече подробности следете хардуерните новини в следващите броеве на списанието, както и новините на www.hardwarebg.com.

Отново за ATI R300

В интервю за един популярен хардуерен сайт Pierre Laine от ATI споделя малко информация по повод следващата голяма стъпка в развитието на чиповете на канадците – R300. Според Laine разликата в производителността между Radeon 8500 и R300 ще бъде толкова голяма, колкото е била и разликата между оригиналния Radeon и Radeon 8500. Това като че ли прави доста вероятни слуховете за 8 рендериращи конвейера с по 2 текстуриращи модула всеки в R300, тъй като Radeon 8500 има 4 конвейера с по 2 текстуриращи модула, а оригиналният Radeon – 2 конвейера с по 3 модула. Другата важна информация, споделена от Laine, е, че цикълът на продуктите на ATI ще се движи между 9 и 12 месеца. Това изпраща обявяването на R300 някъде в началото на лятото, а пък появяването на карти с него – през есента, когато пък е вероятно вече да е излязъл и новият чип на NVIDIA, за който вече ви споменахме.





Първата платка със SiS645DX вече се продава

Привилегията да са първи отново се пада на японците, тъй като в техните магазини вече може да се намерят платки с 645DX чипсета на SiS, който добавя към "старият" 645 поддръжка на 533 MHz quad-pumped шина и включва нов ATA 133 контролер. Този път първата платка, която се появява на пазара, е на ASUS – P4S533. Това нарушава досегашната традиция ECS винаги да бъдат първите производители на дъна с чипсети на SiS, успели да изкарат продуктите си на пазара и може би говори за влошаване на отношенията между SiS и ECS. Но да се върнем на дъното на ASUS. То представлява Socket 478 дъно за Pentium 4, което е оборудвано с 3 DIMM слота, официална поддръжка за DDR266/333 памети, неофициална – на DDR400; на него се намират и 6 PCI слота, AGP 4x слот, вграден C-Media 6-канален звук, 6 USB 1.1 порта и вградена 10/100Mbit Ethernet мрежова карта. Дъното включва новата технология на ASUS за промяна на скоростта на въртене на вентилаторите в зависимост от температурата на процесора Q-Fan, както и някои овърклокерски настройки – на честотата на FSB шината (до 200 MHz през 1 MHz), и на напреженията на ядрото и паметите, със съответни максимуми 1.85V и 2.9V. В момента цените на това дъно се колебаят около цифрата $130.

Подробности за плановете на SiS

Ето и по-подробен поглед върху плановете на SiS за бъдещите им Pentium 4-съвместими чипсети, които включват решения, поддържащи DDR400, DDR II и PC1066 RDRAM.

SiS648
Чипсет, поддържащ 400/533MHz шина на процесора, DDR333 памет и AGP 8x шина. Южният мост ще включва поддръжка на ATA 133, 6 USB 2.0 порта, както и 3 IEEE1392 порта. Очаква се през май.

SiS648DX
Този чипсет е почти същият като горния, с тази разлика, че ще използва DDR400 памет. Очаква се през юни.

SiS651
Интегриран чипсет, представляващ SiS650 с добавена поддръжка на DDR333 памети и 400/533MHz шина. Очаква се през юни

SiS655
Усъвършенствана версия на SiS648, която ще включва поддръжка на два канала DDR333 памет. Очаква се в средата на лятото.

SiS658
Този чипсет ще включва поддръжка на два канала PC1066 RDRAM памет (с поддръжка на ECC корекция), като ще позволява използването и на обикновени модули памет вместо такива с 4 банки, както и ще може да работи с RDRAM модули с 32-битова шина. Ще използва нов SiS963 южен мост, свързан със северния посредством MuTIOL шина, позволяваща да се достигне 1GB/s пропускателна способност и който ще има вградена поддръжка на ADSL. Очаква се през третото тримесечие на тази година.

SiS660
Вторият интегриран чипсет в плановете на SIS за 2002. Графичното ядро ще бъде базирано на SiS330, а дънните платки с чипсета ще имат и AGP 8x слот за използването на външни карти. Чипсетът ще използва DDR333 памет и се очаква към края на годината.

SiS649
Ето че стигнахме и до чипсета с поддръжка на DDR II памет. Той ще включва поддръжка на USB 2.0, IEEE1394, SerialATA150, ADSL и 802.11.b. Очаква се към средата на следващата година.



ОЧАКВАЙТЕ...
STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
CLONE CAMPAIGNS
в юнския брой на
PC CLUB
www.pcclub-bg.com
SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX
DIE HARD
NAKATOMI PLAZA
ОТНОВО 100 СТРАНИЦИ!

Freedom Force



демо

Kings Quest 1



цяла игра

Virtua Tennis



демо

ИГРИ

Freedom Force	Тактическо RPG. Демо
Ace of Angels	Космически симулатор. Демо
World Dance	Puzzle. Демо
Star Wraith 2	Аркаден екшън. Демо
Settlers 4 The Dark Side	Цяла игра. Аркаден екшън
Global Operations	Тактически FPS. Демо
Zak McKracken 2	Куест. Цяла игра
Kings Quest 1 VGA	Куест. Цяла игра
Kings Quest 1 Speech Pack	Говор за Kings Quest
SOL	Куест. Цяла игра
Stars: Supernova	Цяла игра. Космически екшън
FIFA World Cup 2002	Футбол. Демо
Jets'N Guns	Аркаден екшън
Extreme Air Racing	Екшън рали със самолети
IperSoccer	Футбол. Демо
Virtua Tennis	Тенис. Демо
Abysma 1.1	Демо. Puzzle

ПРОГРАМИ

AbilityMP3 1.1	MP3 Player
Ashampoo Winoptimizer 1.31	Оптимизира Windows
Avast Antivirus 3.0.3	Антивирусна програма
BlockIt	Премахва реклами в Интернет
CD2HTML	Програма за правене на интерфейс на CD
HotHTML 2001 Pro	HTML Редактор
Install Construct 4.6.1	Програма за правене на инсталатори
Movie Snapshot	Програма за сваляне на картинки от видеоклипове
PC Mark 2002	Нов Benchmark на MadOnion
Zone Alarm Pro 3.0	Internet Firewall

АКТУАЛИЗАЦИИ

FIFA 2002 Patch	Fan Update от Йордан Йорданов
Radeon Drivers 9016 Win 9x/ME	Нови драйвери за ATI Radeon
Radeon Drivers Win XP	Нови драйвери за ATI Radeon

ГАЛЕРИЯ

- PC Club Game Wallpapers
- Mortal Kombat Directors Cut
- Blood Omen 2 Trailer
- Star Wars Ep.2 Trailer
- Grand Prix 4 Trailer
- Icewind Dale 2
- Star Wars 3D Screensaver
- Angelina Jolie Screensaver

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	**90 лв.**
1/15 страница	**120 лв.**
1/12 страница	**160 лв.**
1/6 страница	**280 лв.**
1/4 страница	**320 лв.**
1/3 страница	**400 лв.**
1/1 страница	**1000 лв.**
2-ра и трета корица	**1600 лв.**
4-та корица	**2000 лв.**

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми .... **$10 на MB**

Рекламни представяния .... **по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон .... **5 лв. на ден**

за банер .... **10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков" 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216

e-mail: reklama@monitor.bg, pcclub@pcclub-bg.com

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 I
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 Вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Раковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
AKTA-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
Дискавъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37

ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg


-Зареди... прицели се... ОГън!
I награда
1000 лева
II награда
500 лева
Допълнителни награди:
най-много обезвредени бомби: 100 лв
най-много заложени бомби: мобилен телефон Ericsson + B-connect
първи
междуклубен
МЕгА турнир
по
de_dust
Counter-Strike
28 април 0900 часа
Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") клуб "Южен кръст" тел: 713761
Кв. "Т. Делчев", ул. "Костенски водопад" 58 клуб "Лабиринта" тел: 9583133
Организатори: клубове "Южен кръст" и "Лабиринта"
с подкрепата на Headoff G.I.
Регистрация: в клубове "Южен кръст" и "Лабиринта"
Правила на турнира:
Всеки отбор се състои от 5 човека.
Такса за участие на човек - 5 лв.
Повече информация на
www.clubsoutherncross.com и www.headoff.com
Тел: 713761, 9583133
DESIDERATA
club Южен кръст
Интернет клуб Лабиринта
Headoff